

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成3年4月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第4号通巻56号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト
April. 1991 No.56

4

500 yen

弾をよけろ! 豪華カラーイラスト付きだ!!
ガンフロンティア

速報! たぎる血潮の超人バトル
ストリートファイターII

これだけは他人にゆずれない! バリッッバリニューゲーム!!

強力!! 32ビットのCPU搭載!!
ラッドモビール

前作を上回る熱さ感じる!!
出たな!!ツインビー

一触即発・危機また危機の大スペクタル・アドベンチャー
エドワード・ランディー

義兄弟は鋼鉄のフランケンシュタイン!
ロボコップ2

超過激バトルランニングゲーム!!
エスケープキッズ

密猟団をやっつけろ!
ルナーク

ニューゲームスクランブル
ローラーゲームズ
E.D.F
雷牙

意地をかけるぜ! 大攻略 青春一本道!!

地獄の9面徹底詳解 楽譜も掲載た!
ドラゴンセイバー

新・超マニア向け講座②
パロディウスだ!

夜叉王よ! 首を洗って待っていろ!!
剣豪

ナイトメアキャスルに殴り込み!
ニモ

特集 SNK新時代

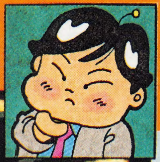
時代を超え、戦略シューティングの名作がよみがえる!!
ASOII

◆NEO・GEOニューラインナップ◆よくわかるSNK歴史と展望
◆ASOII開発者インタビュー◆NEO・GEOゲーム全リスト

さらば私の青春② 植村伴北
ゲーム作ろうぜ② GOD鈴木
第3回ゲーム懸賞論文第2席
卒業ブギウギゲーメストアイランド
触手パンチだ!・**スコルピウス**


ウルトラショック!
バラエティ感覚い〜っぱいのクイズゲームが誕生!わたくし、タイトーイメージキャラクターでおなじみ"ゆうゆ"が色んな衣装で、画面狭しと、大活躍の大奮闘!おじいちゃん、おばあちゃんはもとより、アベック、親子、オタクちゃんまで巻き込む抱腹絶倒のゲーム展開。わたしも思わず手に汗握っちゃいますです。でもでも、クイズの中味は、チョーホンカク的。全部で11のジャンルから、な〜んと10,000を超す問題の数。いままでのクイズゲームの倍以上なんだって。それに絵を使ったクイズまであって、さすがはタ〜イトッ。まだまだそれだけじゃないよ。各ステージ1分間1問10秒リミットで何パーセント正解できるかが勝負の別れ目。突然やってくるボーナスチャンスでは奇想天外、摩可不思議のゲームがとびだし、成績によって、クイズの流れをよくする豪華賞品がもらえちゃう。ゆうゆの魅力がより一層の花を添え、この春1押しのクイズゲーム、要、チェック!
かえるレース
PLAYER-1
PLAYER-2
日本でノーベル賞を取った人は、何人いる?
1.3人
2.5人
3.7人
4.23人
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL:(03)3222-4888


キャッチ・ザ・ハート——
TAITO
なるほどピントな
ゆうゆのクイズで
GO!GO!
1分間でボーダーラインを越えれば
次にすすめます。
正解率
ボーダーライン
40
60



ファイターII

©カプコン



格闘技はここまできた。万国超人バトル



どう見てもワザがハガーな、ロシア生まれのサンボ使い。パイルドライバーもちゃんと使うぞ。



2人同時は対戦プレイだ。画面は隆と拳。親友でもあるが良きライバルである2人はストリートファイターIIになっても宿命の戦いを続けるのだ。

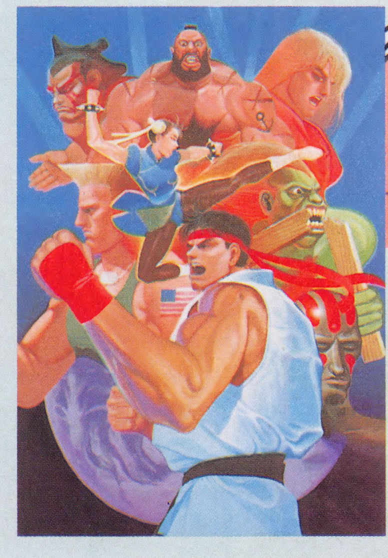


隆

前作ストリートファイターの技のほかに、ともえ投げもマスターしている。



まず、背景を見てくれ。ラスベガスかどっかの繁華街と思われるのだが、ギャラリーのおっさん、水着スタイルのねーちゃんがきてる。これがアメリカ人だ（ハトを飛ばす芸人までいる）。戦っているのは、マイク・タイソン、いや違ったバイソンと中国娘、チュン・リーだ。（写真は海外バージョン）



'87年に発売され、町の力自慢の学生たちをうならせた格闘ゲーム、ストリートファイターがさらにパワーUPして帰ってきた。それがこの、ストリートファイターII、THE WORLD WARRIORだ。

今回は前作以上に技も敵も豊富なので、前作をやりこんだ人もそうでない人もハマるしかない！

前作との違い

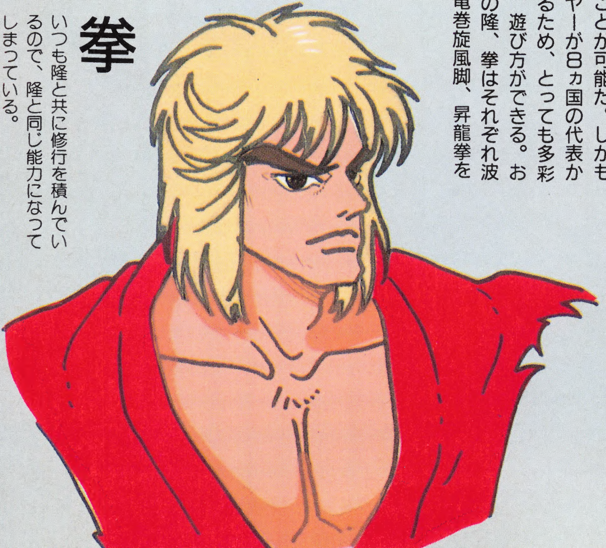
ストリートファイターIIは、前作と違ってテーブル筐体用のみ発売される。操作方法は8方向レバー＋6ボタンだ。これらのボタンとレバーの組み合わせでさまざまな攻撃ができる。くわしい技の出し方はまだわからないので、これについては来月に紹介することを約束しておこう。

他のルールは前作とほとんど同じ。1対1の3本勝負で2本取られたら終わりだ。

自分と敵の体力は上のゲージで表示されている。ダメージを与えて敵の体力ゲージを減らせば一本取れるのだ。1人倒すと別の国に移り、各地を転戦しながらストリートファイトの頂点を目指すことになる。しかし、今回の敵は強いぞ。

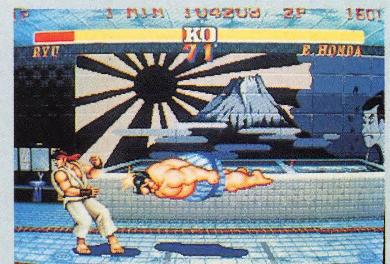
今回も、もちろんVSで対決することが可能だ。しかも、プレイヤーが8ヵ国の代表から選べるため、とっても多彩な戦い、遊び方ができる。おなじみの隆、拳はそれぞれ波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳を出せるし、他のキャラでは独自の必殺技が出せる。なかなか飽きずに遊べそうだ。

ストリートファイターIIは、前作のような男の格闘技という硬派な感覚とはまた少し違う。とにかくとんでもない奴がいっぱい出てくる、魁ノ？塾というノリなので、見ているだけでも笑えるぞ。

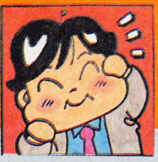


拳

いつも隆と共に修行を積んでいるので、隆と同じ能力になってしまっている。



一転、ジャパニーズ風呂屋（銭湯）で激突するE・ホンダと隆。なぜかタイルの上に土俵がある。謎だ。押し出されても負けはないぞ。安心しろ。



ぜんじがいち押しだ！バリッバリニューゲーム!!

1対1が帰ってきた!!

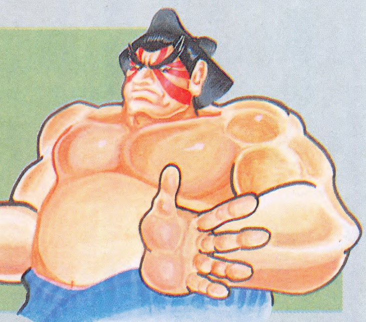
ストリート

戦え！必殺技を繰り出せ！

超個性的な敵キャラたち

ストリートファイターIIの一番の魅力は、想像もつかないような（またはどこかで見たような）とんでもない敵だ。しかも、今回は8カ国の代表からプレイヤーを選べるので、敵として戦うはずの相手も自分のプレイヤーとして選べるのだ。

では、各国代表の個性的な敵キャラを紹介していこう。



スモウ・レスラーだけに怪力の持ち主。さば折りは強力な攻撃だ。

☆JAPAN代表
E・HONDA

この敵はどう見てもスモウ・レスラーだ。その体型を見ただけで大笑いすること間違いなし。得意技は突っ張りとフライング頭突きなどだ。特に突っ張りはとても速く、見えないぞ。

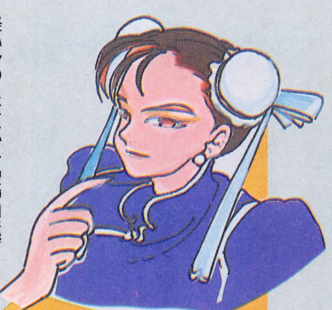


☆インド代表
DHALSIM

ヨガの修行により、超常能力を身につけた男、それがDHALSIMだ。全身の関節を自由自在にはずすことができるため、手足が異常に長く伸びる。とても気持ち悪いぞ。

また、たまに火を吐き当たると丸コゲになってしまうので注意しよう。

自由に関節をはずすことができるため、見ていて伸びる手足がとても気持ち悪い。

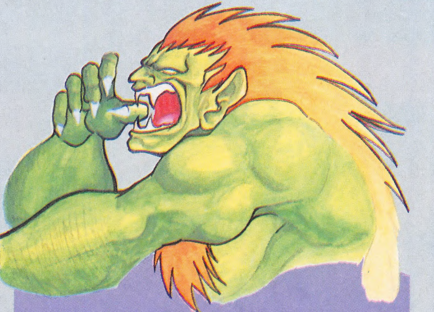


軽い身のこなしで、空中回転げりや逆立ち旋風脚をこなす。

☆CHINA代表、CHUN・LI

チャイナ服を着た中国娘が中国の敵だ。ストライダー飛竜の東風じゃなくて、CHUN・LIという名前。チャイナドレスが深く食いこんでいて、人気が出ること間違いなしのキャラだ。

攻撃はその身軽さを生かして、アドン顔負けの回転キックや三角飛びをこなす。圧巻は逆さスピンキック攻撃。重力を無視した中国4000年の神秘を君は見るだろう。



体中に毛が生えていて、ローリングアタック、かみつき、電気ショックを得意とする。

☆BRAZIL代表
BLANKA

こいつ、はっきり言ってとても人間とは思えません。異様に身が軽く、かみつき攻撃もする。

たまに電気を発するのにはソ連アカデミーもびっくりぎょうてんのエスパーだ。



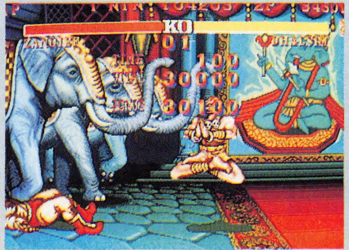
アマゾンの奥地には人類がまだ想像もつかないような怪物が潜んでいた。誰にでもある体内電気を異常に増幅させることのできる男、BLANKAだ。ゆけ、凡人におまえの力を思い知らせてやるのだ。



舞台は香港、中国娘の重力を無視した攻撃にスモウ・レスラーもあっけにとられたか。後ろを通り過ぎる自転車に乗ったギャラリー、カゴの中のニワトリのはばたく所も一見の価値アリ。



龍虎相討つとはまさにこのこと(しかし虎への道ではない)。オレの気とおまえの気と、どちらが強いか勝負だ！



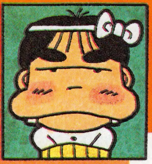
ファラオ・スフィンクスじゃなかった、インドのヨガ僧の空中浮遊。倒れているのはソ連代表ザンギエフ、こいつは、はっきりいってハガーです。それ以外の何者でもない。

このように、さまざまな敵キャラが私たちを楽しませてくれる。私が気に入っているのはアメリカの「どう見てもシュトロハイム野郎」だが、くわしいことは次号で紹介するのでよろしく。とにかく、今年度上半期の超おすすめゲームであることは間違いない。注目しよう。

（ぜんじ）



アメリカ代表、ガイルは髪型を気にする、キザ野郎。カマイタチを出してくる。



強力!! 32ビットCPU搭載!!
システム32の第1弾のゲーム登場!!

Rad Mobile

©セガ

ラッドモビール



バーンクカーブである。上を走るほうが速いぞ。

業界初! 32ビットCPU使用の「システム32」登場!

まず初めにゲームを紹介する前に、セガの新しいPCBシステム「システム32」に触れよう。

「システム32」は、業務用ビデオゲームとして世界で初めて32ビットCPUを使用するPCBシステムである。

32ビットCPUといえば、最近上級のパソコンにも搭載され始めている高機能なCPUである。

家庭用ゲーム機が近年、16ビットCPUの時代に入ってきて、ビジュアル面や、処理速度面において業務用と肩を並べるほど力を付けている今、この32ビットCPU搭載のPCBの登場は、業務用と家庭用との差を再度大きくしただろう。

具体的に「システム32」がどれだけ能力をもっているかということを理解するため「システム18」と比べてみると、総合能力（ビジュアル、サウンド等）で5倍以上もの能力がある。

これだけの能力を有する「システム32」なら、十分に、体感ゲームのあの高速できれいなビジュアルにも対応できるであろう。

そんなパワー満点のシステムを駆使し、第1弾として登場するのがこのゲーム「ラッドモビール」なのだ！

「システム32」の第1弾はいきなりムービング筐体なのだ!!

先のAMショーで参考出展されていた「システム32」使用の第1弾のゲームである「ラッドモビール」である。

ムービング筐体使用のゲームといえば、過去の例からして、そのゲームに合った能力を有するPCBを心臓にもったゲームであった。

そのため、システムとして



タイトル画面。きれいだよね。

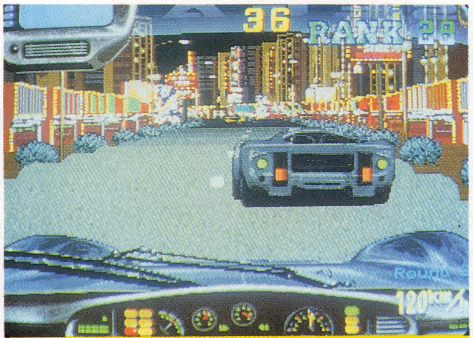


これがラッドモビールの筐体だ!!





セガから新しいシステム基板が登場。その名も「システム32」。これからわかるように32ビットのCPUを業務用として初めて投入。そのゲームのトップバッターがこのゲーム「ラッドモビール」である。



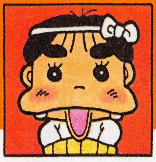
夜へ。ヘッドライトを点灯！いざ進もう。



うおーっと！交差点。砂漠の真ん中よココ！



この、この渋滞は何ーッ!!



ずるずるがいち押しだ！ バリッバリニューゲーム!!



雨中、細い道を爆走!!危なーい!!



雨が降ってきてワイパー使用。よく見える。



夜のコースでバンクカーブ。先が見えん。



右側は壁、左側は崖、それに対向車も!!

出来上がったテーブルタイプのゲームとは一線があったが、今までのシステムを大きく上まわるシステムPCBの登場で、いわゆる体感シリーズもシステムPCBで表現できるようになった。

そんな能力を証明するかのごとく「システム32」での最初のゲームは体感ゲームもので登場、痛快、ドライブゲームである。

新体感ゲーム「ラッドモビール」野を越え、山を越え、大陸横断レース!!

アメリカ大陸を舞台にしたバリバリぶっちぎり爆走のドライビングシミュレーションゲームというのが、このゲームを一言でいう表現に合っているかな。

新体感ゲーム?これがどんなゲームかというと、システムPCBで動くという点もあるけど、今までのドライブゲームと比べると、対向車の有無、時間、天候も刻々と変化して、雨中、霧中、夜間走行と変化あふれる走行シーンを楽しむことができるようになっている。

ムービング筐体について

コストダウンという大きな目標があるため、ハデな動きはないものの、ゲームの内容がしっかりしているものなので、それほどこだわらなくてもいいのではと思えた。

実際の筐体を見ても、多少左右へロールするというものだけど、これで十分と思えたしね。

とにかく運転が忙しいので体感しているヒマがないという話もあるけどね。

ステージ構成について

20のステージからできている。舞台はアメリカ大陸。

ロサンゼルスからスタートしてラスベガスを経由し、ロッキー山脈を越え、シカゴを通り、最終目的地、ニューヨークへ。

合計30台からなるカーレースである。

各ステージは、制限時間が設定されていて、その時間内にそのステージを抜けられないと、GAME OVERとなる。

ライバルの車のほかにも車が存在するが、ライバルの車には、矢印で表示がでるし、赤いのでわかりやすい。

基本的にタイムロスが少なければ先に進めるので、ぶつからないように走るのは当然ではあるが、大きなタイムロスとして、かなりおそく走っていて、パトカーに追われて捕まったり、対向車にぶつかったり、崖から落ちたりしてしまって、クラッシュしたときなどがあげられる。

コンティニューができるので最初のうちはどんどん先へ進んでコースを把握していくほうがいいでしょう。

(ずるずる)



広い道路は気持ちいいねえ。



パトカーの集団が抜いては止まって妨害する。

運よくこのページを開いた君はえらい!

読者プレゼント 番外編!!

先日行われたラッドモビールとシステム32の発表会で特別に広報の長谷川さんからその場でポスター10枚、テレカ5枚をプレゼントということが決定!!

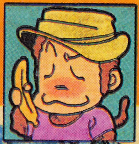
ほしい人は、左記のところへどーぞっと。

〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15
柴田ビル
ずるやんの
「システム32っすごいね!
体感ゲームもできるぞ」
係へ。

締め切り 3月20日消印有効







出たな!! ツインビー〜

前作をさらに上まわる熱さを感じる!!

©コナミ



前作でプレイヤーに不利と思える点が改善され、有利になった。しかし敵もあなどれない。レベルアップをしているぞ。マイシップのパワーアップをできるだけ急ぐことが、ポイントだぞ!!



ついに登場!! ツインビーの続編だ

大～昔、コナミの縦スクロールシューティングとして登場した「ツインビー」をご存じかな。そう、7年くらい前だろうか、いや～、年を感じるねえ。

とにかく軽快で、痛快、ノリノリのサウンドで、コミカルなキャラクターが、画面中を飛びまわった前作。

そんなキャラクターからは想像はできないゲームの難しさから、とても熱いゲームだったことを覚えている。

特に復活。死ぬところを間違えると手に負えない!復活が熱いゲームなんてのは、このゲームからかもね。

そんなゲームの続編が昨年のAMショーにて出展。コナミのブースではやはりマニアの注目の的となったことは言うまでもない。なにせあのツインビーの続編なのだからねえ。

ゲームそのものとしては、かなり久しぶりなのだが、途中、ファミコンで3Pでき

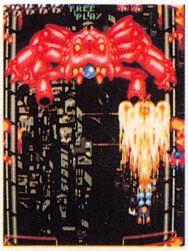


さあ出発!救うぞお!!

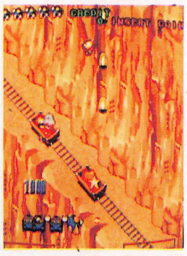
見よこの奥行きのある背景!



おおーっ!谷の底に街が見える。

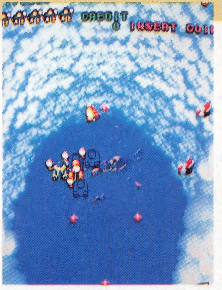


ボス。気合弾で圧倒しよう!



星をとると、全滅するぞ!

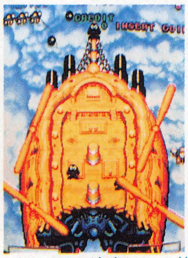
雲の中を飛行!ここは台風の目か?



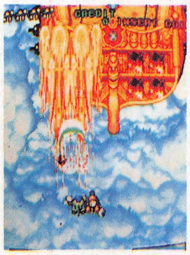
台風の目の中?



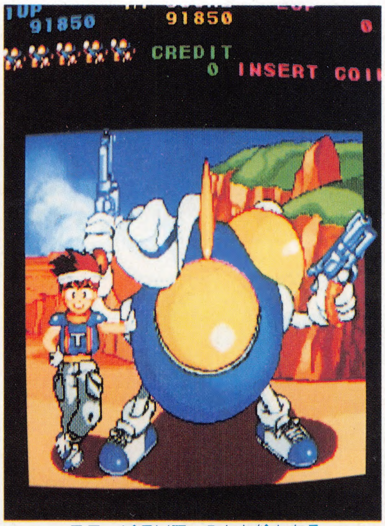
ステージクリア。これがコックピットだ!



プロペラに注意しつつ前へ。

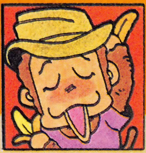


グインビーとともに気合弾、強ーい!!



ステージクリア!こんな絵もある。

※写真は開発中のものです。



じーぶーがいち押しだ! バリッバリニューゲーム!!

るものとか、パロディウスだーの中で、キャラクターがアルバイトしてた?なんてこともあるので、目新しさに少し欠ける気もするけどね。

今現在、縦スクロールシューティングとしては注目度は一番だと思うこのゲーム「出たな!!ツインビー」を前作と比べつつ紹介しようと思う。

ここが変わった!!

まずは変わったところから。

マイシップをパワーアップするためには、雲の中を撃つことで出てくる鐘の色を変えて取得するのだが、その種類が前作に比べ増えている。



画面下にあるゲージにいっぱいパワーをためる（ショットボタンを押しっぱなし）。そして離すと…ドガーン!気合弾だ!!

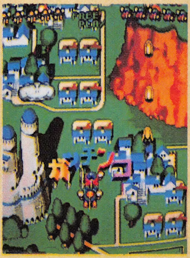
増えたのは、シッポバリアと、スピードダウン。前作の弱いところを補強したという感じだね。

ほかのパワーアップとして、地上物から得られるものとして、グインビーがある。これは、マイシップのお助けキャラといったところで、取得すると手をつないでいっしょに攻撃。とっても役に立ちます。



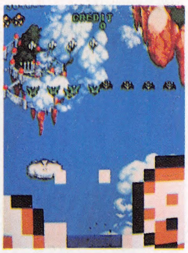
グインビーと手をつないで撃つと…パワーアップ!!強ーい!!

ステージの展開面で、前作では、ボスを倒したあと、そのままスクロールし続け、次のステージが始まる仕組みだったが、「出たな!!」では、ステージクリアとなり、ステージ終了の意味の絵が出るようになった。多少だけど休むことができるようになった（ほとんど気休めにならんような気がするけど…）。



味方同士で前後にぶつかると「ガッチンコ」弾がでるぞ!

取材時で判断できるのはこのくらいかな。もう少し細かいところまで探せばあるようなのですが、何分色々とありまして、詳しいところについては、完成バージョンが出次第、説明していくことにしましょう。



グインビーが死ぬと、どわーっ!拡大してくる（ちょっと画面外ですが）。



背景もハデ!見にくい敵もでるね。

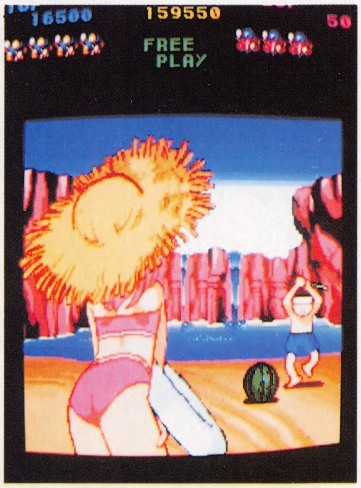


長ーいボス。うまくにげないと追い込まれる。

滝!滝!滝!流れは底知れぬところへ!



ヒュー!ヒュー!(危なーい!)



ステージクリア。おやー水着じゃ!!

操作方法はこうだ!!

前作と同様、2Pプレイまで可能でコンティニューができるシステム。

レバーが1本に、まさに手作業のボムのボタンが1つにショットボタンが1つ。

これによりマイシップを操ることになる。

マイシップは残機制で、死ぬと、3WAYとバリアがついた状態から始まるというおいしい設定になっている（前作では最弱スタートだったのでガンガン死んだからねえ）。これはいいですねえ。

基本的に空中の障害物はなく、敵のみとなるので、建物でつぶされることはない。

攻略は「私が絶対やる!!」といっているあるじーぶーが、すべてをなげうって担当する予定!!

（ずるずる）

十分なアイテム群!

まず鐘から。

通常の黄色は得点になり、もらさず取っていけば1万点まで上がり、点稼ぎのもととなる。これを撃ち過ぎると、鐘がボコボコになり、ハチになって取ると…死ぬことになる。気をつけよう。



白い鐘

白い鐘はツイン砲。ショットが強くなる。



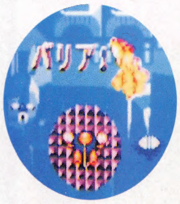
青い鐘

青い鐘はスピードアップ。



緑の鐘

緑色の鐘は分身で、動いていれば、通常の4倍の弾をバラバラまくことができる。



赤い鐘

赤色の鐘はバリアで、やはりこれ中心に進むことになるのでは…。

新しいものとして2つある。



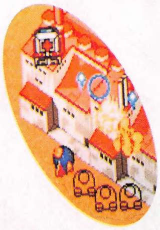
紫色の鐘がシッポバリアで分身のような部分が盾となり弾をふせぐことができる。



黒い鐘

もうひとつは、黒い鐘で、これはスピードダウン。いつか役に立つでしょう。きっと。

地上物としては、星。前作と同じく全滅アイテム。



両手を失ったら…こいつで手が復活だ!

そしてグインビー。これを取るとお助けキャラとなりマイシップの横につき援護してくれる。強力な助っ人である。



日本、チャチャチャ。
ご要望の多かった女子チームを加え、
あの「スーパーバレーボール」の第2弾がついに登場!
さらに操作がカンタンになって、
なんとボタン1コでプレイできる。
日本、そして世界のスーパースター選手たちが、
走る! 跳ぶ! 打つ!
男子、女子どちらで戦うかは、君の自由だ。
全日本を優勝に導くのは、誰だ!?
NIPPON
12
7
9
開発スタッフ大募集!!
SMC・777高価買いとります。
(くわしくは本社まで。)
「スーパーバレーボール」待望の第2弾!!
スーパーバレー'91
TM

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
4 No.56
April
1991



春はあけぼの。ゲ屋は、掘り出しモノ。3月もイベントが目白押しだ。まず3月16日(土)〜3月31日(日)にはナムコファン感謝大セール。3月10日(日)にはS.S.T.BANDのライブチケットの販売&サイン会。3月31日(日)には、アァ、雑君先生ゲーセンおわらえ終了サイン会。みんなきてチョー（詳しくはP.81を見てチョ）。

バリッバリニューゲーム!
これだけは他人にゆずれない!!

意地をかけるぜ! 大攻略 青春一本道!!

特集 SNK新時代 新たなる飛躍をめざして

広告掲載ページご案内
—ゲーメスト4月号—

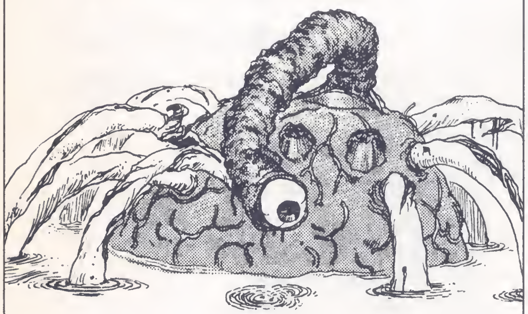
ドラゴンセイバー

**ナムコゲームの魅力を余すところなく
みせてくれるドラゴンセイバー。
ゲーム性も高いシューティングだ。
エンディングへの近道・わずらわしい
バット対策もこれならバッチリ！
スパーク命で1コインクリアをめざせ！**

攻略：YOU.A
マップ：ずるずる
イラスト：藤原ひさし

アキラ（エリア1ボス）

触手ならぬ触眼（？）を伸ばして攻撃してくる。長時間ねばっていると目玉の子供を出すのは、実はあまり知られていない。



最難関9面攻略

9面全般を通じて最もやっかいなのは、何といおうとバット（近づくと突っ込んで来る黒いザコ）だろう。

バットを倒すとドラゴンの左右2方向に撃ち返し弾を出し、さらに必ずドクロのアイテムを出す。撃ち返し弾はドラゴンの正面には飛んで来ないため、倒した位置から動かなければ当たることはないが、ドクロは正確に狙って来るので、よけないと取らされてしまう。

火力ダウンでもかまわないのであれば、スパークドラゴンの気合弾でバットを倒し、ドクロは無視して取り続けてもよい。それでもボス手前まではほとんどさしつかえないだろう。

ただし、ボスと戦う時点で火力が1段階でも落ちていると苦しい。最強状態でないと、ボスの出すブーメランを撃ち切るのが困難だからだ。9面をノーミスでクリアするつもりなら、ドクロはすべてよけるつもりで進んだほうがいいだろう。

また、バットをスパークで倒すときは、必ず静止した状態でスパークを使うようにする。おおよそ、バットは複数の群れで現れるが、これをまとめて退治するとき、上下左右に動きながらスパークを使うと、撃ち返し弾やドクロが散らばって飛んで来て逃げ道を失うことが多いからだ。この現象は、スパークで敵を倒す際に、個々の敵が死ぬタイミングが微妙に異なるために起こるものだ。

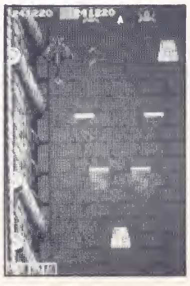
バットをスパークで倒すときは必ず止まっている、これはよく頭にたたき込んでほしい。大きなポイントだ。

なお、ノーマル設定（ライフゲージなし）1コインで9面まで進んだ場合、まずバットは出現するが、イージー設定やコンティニュープレイで来たときは通常よりランクが下がっているため、1匹も現れなかったり数が減ったりすることがある。

1 パラリス

パラリス（空中をゆっくり進んで来る障害物）がV字形にフォーメーションを組んで現れる。

タンク（地上の戦車）を撃つためにV字の中に入らなければならないが、攻撃するという滞空するというパラリスの性質を利用し、撃って間隔が広がったところを潜り込むのが安全。前から3列目と4列目の間から入るのがいいだろう（写真②）。



②4列目のパラリスを撃ち、間隔を広げてから中に入る。

2 タンク

タンクはすべて動き出す前に倒せる。スクロールによりある程度降りてくると、動いて弾を撃つが、あせらなくて

謎の撃ち返し弾に注意！

前回の補足 7面

7面ボス・ドラゴンゾンビは、通常弾を当てるとそのまま撃ち返し弾として戻すため、気合弾で攻撃するのがパターンだ。気合弾なら、本来は撃ち返されることはありえない。

ところが、スパークドラゴンで気合を使ったとき、通常弾を当てたわけでもないのに撃ち返しが来ることがある。

これは、スパークを使うと同時に通常弾を撃ったため、ボスへのヒットチェックが通常弾の判定で取られてしまうのが原因で起こるものだ。

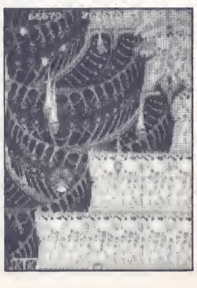
したがって、対策は簡単。スパークを使うときに連射しなければよい。連射装置のついている台では、通常発射ボタンも用意されていないと、ここで謎の撃ち返し弾に悩むことになるだろう。

ゴースト対策はこれだ！

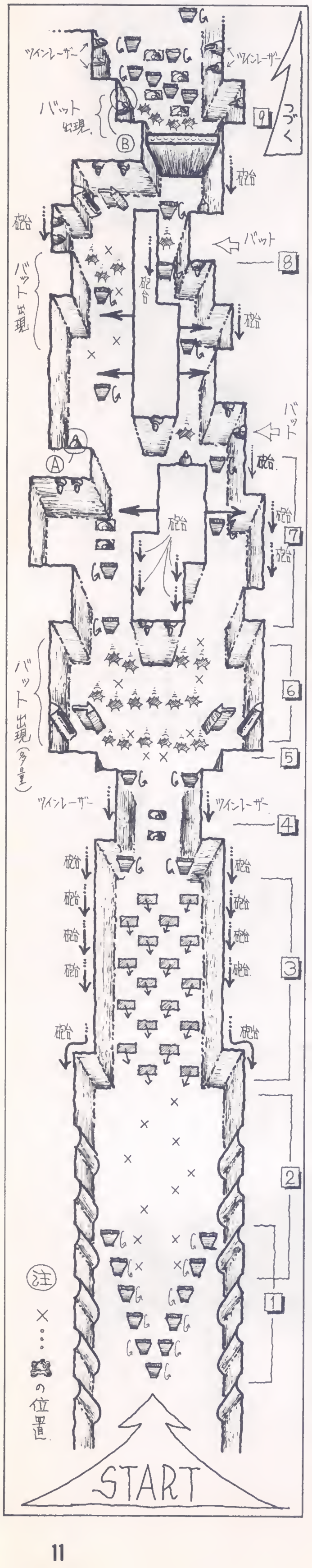
新パターン 3面

先月号では3面はアックスドラゴンで進むパターンを攻略したが、ノーマルドラゴンの3つ首のほうがゴーストに対して強いため、3面はアックスドラゴンに換えず、2面のノーマルドラゴンのまま進むパターンを勧める。ゴーストに苦戦していた人は、こちらを試してみてほしい。

また、アックスドラゴンで最難関地帯のゴーストに対するときは、写真のように右上にはりつき、突っ込んで来る1個を気合弾で倒すパターンが安全（写真①）。必ず体当たりされるゴースト1個は決まっているので、発生する場所をよく見て1個だけに集中していれば、確実にパターンにできるだろう。



①右上で気合をためて待ち、問題の1個に合わせて撃つ。



もその前に倒せるはずだ。11個目のタンクを撃ったら、次のビーズキャノン（壁面についている砲台）とパネルキャップ（地面からはがれてくるタイル）に備え、やや後ろに下がっておく。

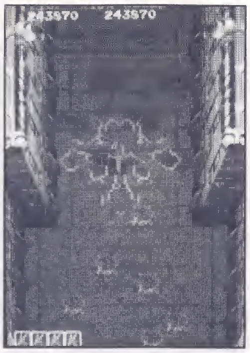
インセクト
撃つと背中から子供を吐き出す。点稼ぎキャラ。



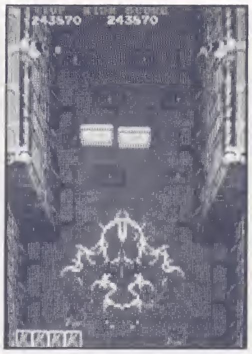
③ パネルキャップ

パネルキャップはドラゴンとの縦座標の距離が近くなると、地面から2枚同時にはがれて飛んで来る。すなわち、ドラゴンが前のほうにいれば、パネルキャップは画面に出現するとすぐに飛んで来るが、後ろでねばっているとなかなか姿を現さないことになる。

この一帯では全部で9対が現れるが、壊すにせよ逃げるにせよ必ず1対ずつ対処すること。画面後ろのほうから一気に前に出ると、2対以上のパネルキャップが同時に飛んで来て処理に困ることがある。地面に注目しながら少しずつ前に出て、ドラゴンに反応してはがれたのを確認したら、すぐに後ろに下がって壊すかよけるかするのがパターン（写真③④）。できるだけ前のほうで1対ずつ処理していくようにすれば、後ろに下がるスペースが確保できるので安全だろう。

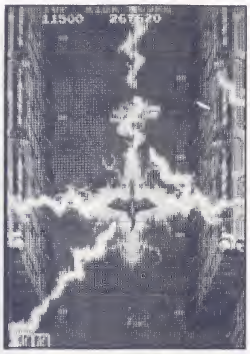


③地面に注目しながら前に出て…

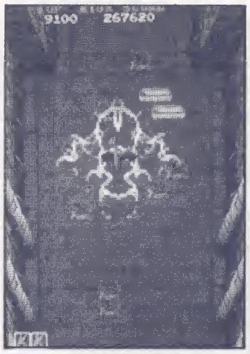


④パネルキャップがはがれてきたら後ろに下がる。

はがれてきたパネルキャップを攻撃すると、1枚がさらに2つに分裂し、一定距離進んだところで2枚の間にレーザーを放つ。壊す場合はこのレーザーに特に注意すること。通常弾の連射で分裂すると同時に一気にかたづける（写真⑤）か、右上か左上に誘導し、はがれてきたら撃たずに斜めに下がって後ろに逃がす（写真⑥）かのどちらかにする。スパークを2回使って壊すのは危険。



⑤スパークから一気に連射し、分裂と同時に壊すパターン。



⑥右か左に誘導し、撃たずに後ろに逃がすパターン。

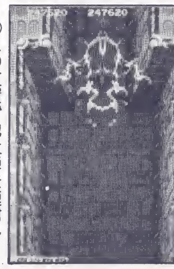
センチピード
溶岩の中から出現して炎を吐く。耐久力がある。



④ パネルガン

通路が狭くなったところでパネルガン（地面が裏返しになって現れる砲台）が2個出現する。

知らないと突然現れて慌てることがある。あらかじめ前に出て出現位置に地上弾を連射していよう（写真⑦）。



⑦この位置で地上弾を連射していればよい。

⑤ タンク

タンク2台が2回現れ、いきなり弾を撃ってくる。最初の2台は、放っておくと狭い通路でパラリスをよけているときに弾を撃ってくるため、特に危険。

ここは狭い通路の中央でいちばん前に出て、地上弾を連射していれば、1台は弾を撃ち出す前に倒せる（写真⑧）。

スカルドラゴン



巣穴から現れ3方向に弾を撃つ骨のドラゴン。本体には当たり判定がない。

ヒッポカンパス（エリア2ボス）



火口に住み着くドラゴン。ボス自体の攻撃より、撃ち返しの処理が問題。



⑧最上段中央で地上弾連射。速攻で1台倒せる。

あとの3台も前に出て早めに処理し、次のバットに備えて後ろに下がっておく。

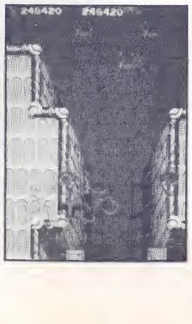
⑥ バット

通路から抜けるあたりでバットの大群が現れる。

まず、写真⑨のように下のほうに位置させ、バットがある程度見えてきたらスパークを2回、動かずに使う。2回使ったころにドクロがドラゴンに近づいて来るので、撃ち返し弾とドクロの間に入るように、右によける（写真⑩）。

次に、最下段右端で同じように2回、動かずにスパークを使い（写真⑪）、ドクロを左によける。これでバットはすべて退治しているはずだ。

スパークを使ってからドクロがドラゴンに届くまでに、



⑨この位置でスパークを2回続けて、必ず止まって撃つ。


⑩弾が消えたあと、ドクロが来る前に右によけるような感じ。


⑪右下に動いて同じように2回スパーク。これで終わり。

もう1回同じ場所でスパークを使うのがポイント。バットは画面上にたくさんためすぎないように、こまめにスパークを使うのが基本方針だ。

7 分かれ道

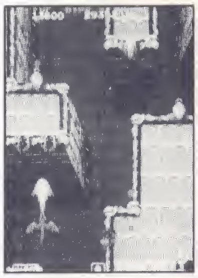
左右に道が分かれている。ここは左を進むのがよい。

定期的にスパークを使っていけば、ビーズキャノンはほぼ問題ないだろう。

パネルガン2個は、場所を覚えておけば弾を撃たれる前に壊すことも可能だが、無視して左の広い部分に逃げ込んでしまってもかまわない。

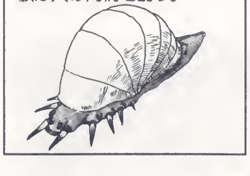
途中、右上にバットが2匹現れるが、左のほうに寄ってスパークを使っていれば、画面外で倒してしまうためドクロだけしか飛んで来ない。

復活のときは、壁の向こうのビーズキャノンⒶを気合弾で壊しておく(写真⑫)。残すと後ろから撃たれてつらい。


⑫復活のときは気合弾で先に壊しておく。

スネイル

でんでんむし。地上を歩きながら3方向に弾を撃つ。死骸が人の同情を誘う。

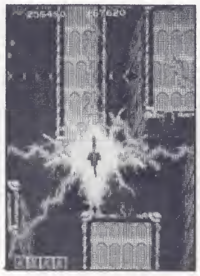


8 バット

再び道が分かれるが、ここでも左を進む。

左に進もうとすると、バットが左上から現れる。

ここは写真⑬の位置でスパークを使い続け、ドクロが迫って来たら写真⑭のように、左上のタンクの弾が下に届く前に、左奥に移動する。できるだけ長く⑬の位置でスパークを使うのがポイント。

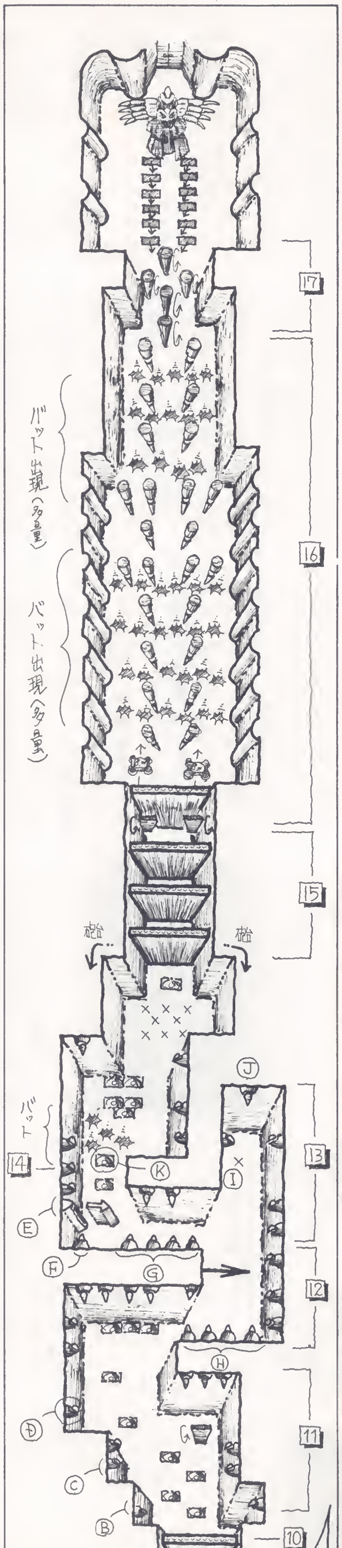

⑬ここでスパークを使い続けできるだけ長くねばる。

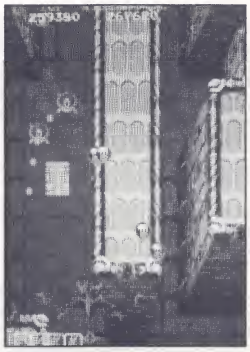
左端に動いても、スパークで倒し切れなかったバットが正面に数匹残っているが、これは撃たずに逃がすようにパターンにする。

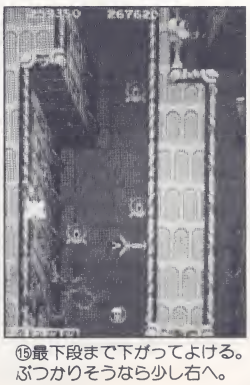
まず、壁沿いをまっすぐ前に出て、1匹ずつ左下に降りて来るように誘導する。そしてドラゴンに反応して降りて来たら、自分も最下段まで下がってよける(写真⑮)。

または、左端から写真⑯の位置まで一気に前に出て、バットが突っ込んで来る前に左から抜けるパターンもある。

バットが完全に画面外に消える前にスパークを使うと、後ろから撃ち返し弾を撃たれて危険。注意すること。

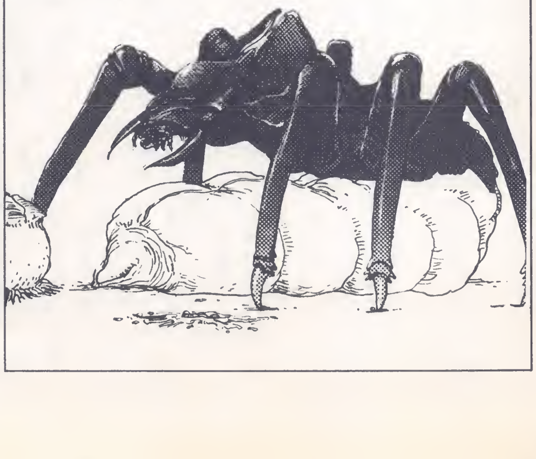



⑭左上のタンクの弾が下に来る前に、左下に移動する。


⑮最下段まで下がってよける。ぶつかりそうなら少し右へ。

エイリアンキング(エリア3ボス)

「熱い吐息」が武器だが、あとから生み出すエイリアンエッグもあなどれない。胴体を壊してしまうと、吐息よりさらに熱い超よけが待っている。

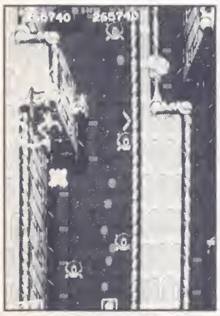


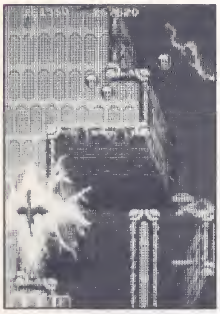
9 バット

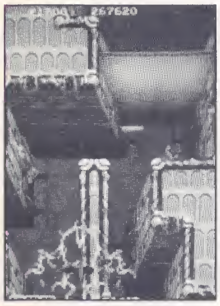
分かれ道が終わるころにバットの群れが出現。

写真⑰の位置でスパークを使っていれば、ほとんどのバットを画面外で倒すため、撃ち返し弾が少なくてすむ。

写真⑱のように下でスパークを使い、ドクロと撃ち返し弾の間に入ってよけてもよい。


⑯一気に前に出てバットとすれ違うようにかわす。


⑰ここでスパークを使えば撃ち返し弾が少なくてすむ。


⑱ここならドクロと撃ち返しの間をよける。

フライフィッシュ

海から舞い上がり空中を蛇行して飛ぶトビウオ。スパークがないとうるさい。





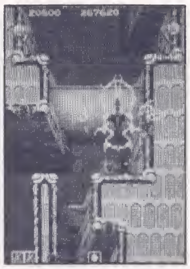


ウッディー（エリア4ボス）

10 シャッター

シャッター（地面からせり上がる壁）の当たり判定は慣れないとわかりにくい。

完全に上までせり上がったときに限り、最上段に突き出た先端部分のみ触れるとミスになる。意外に当たり判定は小さい（写真⑲）。



⑲先端しか当たり判定はない。これくらい近づいても平気。

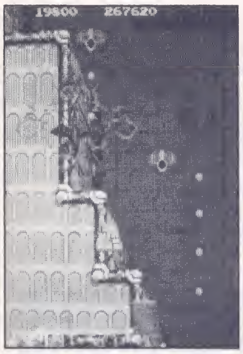
11 ツインレーザー、パネルガン

シャッターを越えたあとにツインレーザーが3対、パネルガンが4個密集しているところがある。

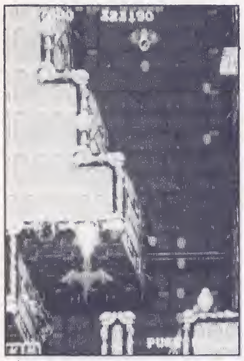
ツインレーザーに対しては、随時スパークを使っていれば問題ないが、パネルガンはパラリスに邪魔されてなかなか壊しにくい。

ここの4個のパネルガンは無視して、左の壁沿いに前に抜けてしまってよい。前に出るときに5個目のパネルガンが出現するが、壁に張りついていれば平気（写真⑳）。

復活などでスパークを持っていないときは、マップ中のⒷのツインレーザーを、壁の後ろから気合弾で狙って壊しておくこと（写真㉑）。Ⓒ・Ⓓは下に潜り込んで壊せるが、Ⓑの下は狭くて潜り込めないからだ。



⑳左の壁沿いなら5枚目のパネルガンの弾にも当たらない。



㉑復活ならⒷのツインレーザーを気合弾で先に倒しておく。

12 ビーズキャノン密集地帯

壁に所狭しとビーズキャノンが並んでいる。

スパークさえあればほとんど問題ない。3個並んだパネルガンは落ちついて1個ずつ、確実に壊しておく。

右に行く前に、壁の向こうのレーザーフック（板状の赤いレーザーを放つ砲台）Ⓔが壊れたことをしっかり確認しておくこと（写真㉒）。

復活のときはかなり難しい。手前のビーズキャノンとパネルガンを壊したら、Ⓔとその下のビーズキャノンⒻを気合弾で必ず壊しておく（写真㉓）。砲台が開いたときを狙うこと。余裕があればその右の4つⒼも壊せるだけ壊す。

右奥に移動するときは、並んだ4つⒽの撃ち休みの時間を利用する。

右に行ったら写真㉔のように、壁にはりついて前方のビーズキャノンを壊す。このとき、ビーズキャノン本体に触れてもミスになることに注意。

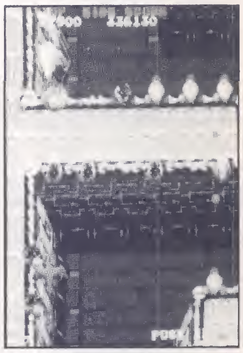


㉒必ず先に壁の向こうのレーザーフックⒺを壊しておく。

ポーカパイン

ハリモグラ。地中から飛び出し、4方向にハリをまき散らす。前作ドラスピでは砂漠面に兄弟が出現した。





㉓レーザーフックⒺとビーズキャノンⒻを倒してから右へ。



㉔ビーズキャノンに当たらないように、間に入って撃つ。

13 分かれ道

上と左に道が分かれる。上は行き止まりだから左に進むしかないが、アイテムを取ってからまわり込みたい。

アイテムを出すタンクⒾの手前で左から現れるバットは、右上のほうでスパークを使っていれば、撃ち返し弾は飛んで来ない（写真㉕）。ドクロは下によける。復活のときは同じく右上で待ち、バットが寄って来たら、撃たずに下にかわせばよい。

上で光っているⒾは火力、パワーウイング、スモールのいずれかを出す。タンクが下向きに2回弾を発射したら撃ちに行くようにする（より早く撃ちに行ければそれでもよい）。スモールが出た場合、自分がスパークドラゴンなら取らないほうがいい。それ以外のケースなら何が出ても取る。アイテムを取ったら素早く左に移動する。

タンクよりさらに上の奥に光るビーズキャノンⒿがあるが、これを撃とうとすると左に行くのが遅れるので、とりあえず無視する。スパークならばあとで取れる。



㉕ここでスパークを使う。ドクロは下によける。

14 パネルガン

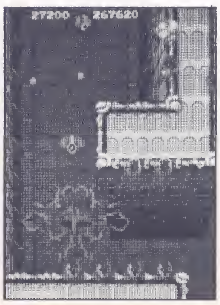
パターン通りのタイミングで左に移動して来ると、敵の攻撃にスキができてⓀのパネルガンがちょうど壊しやすい（写真㉖）。タイミングが遅れると上のパネルガンの攻撃が始まってしまうため、弾の間でよけなければならなくなる（写真㉗）。これは危険。

スパークでビーズキャノンを壊しながら、5個固まったパネルガンも素早く処理する。

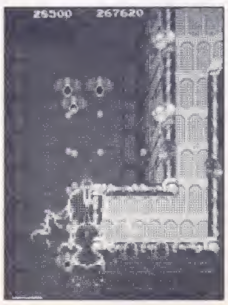
その先のタンクは、個々が1回転おきに弾を発射する。撃ち休みの間に攻撃すること。



ロックヘッド（エリア5ボス）



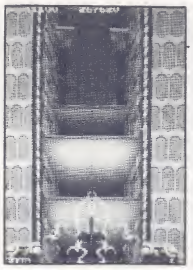
㉖左に移動するとちょうどパネルガンが開く。確実に壊す。



㉗左への移動が遅れると弾の間でよけることになる。

⑮シャッター

シャッター4枚が並んでいるが、手前から1～3枚目の間隔は狭く、3枚目と4枚目の間は広い。1～3枚目の間で静止して待つには、微調整が必要とされるため危険が伴う。そこで、写真㉘のように最下段でギリギリまで引きつけて待ち、3枚を一気に越えて3枚目と4枚目の間に入る。前に出るときはレバーを入れっぱなしでよい。

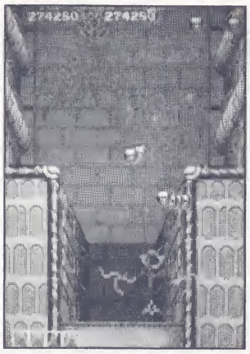

㉘次に目の前のシャッターが引っ込んだら一気に前に出る。

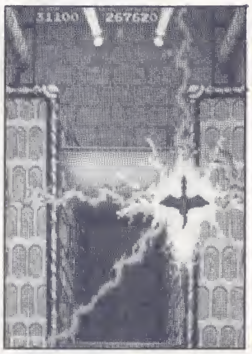
⑯ガンピラー、バット

ドクロを取ることさえも許されないとすれば、この一帯は全ゲーム中で最難関と言えるだろう。できるだけ細かくパターンにしておきたい。

まず、ドラゴンの位置は、スクロールで最下段に降りて来るまで、3枚目と4枚目のシャッターの間に固定する。高さはスクロールに合わせて微調整し、弾やドクロは左右の動きのみでよける。

最初にガンピラー（宙に浮いて弾を撃って来る棒）が左右一対現れる。これはシャッターの間の右端でスパークを使って壊す(写真㉙)。ガンピラーから下に撃たれた弾は右端にいれば当たらない。


㉚バットが見えたら動かずに2回使い、左によける。


㉙右端で待ち、最初のガンピラーが見えたらまず1発。

次に、バットの大群が上方から覆いかぶさるように出現。バットが見えたら右端で動かずに、2回スパークを使う。ドクロが右端に集まって来るので左によける（写真㉚）。

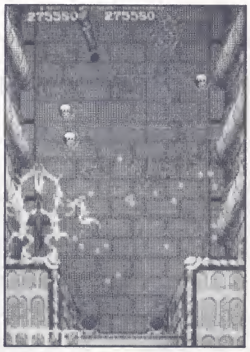
ドクロをよけたあたりでシャッターの間にいられなくなるから、4枚目のシャッターの前に出て右端に行く。

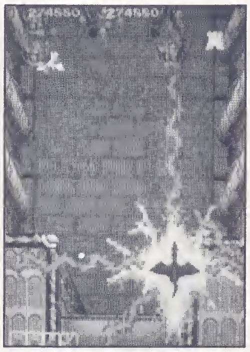
間もなく2対目のガンピラーが現れ、左右同時に真下に弾を発射する。この弾を右端でよけたらすぐにスパークを使い(写真㉛)。押し寄せて来る撃ち返し弾とドクロをまとめて左によける（写真㉜)。

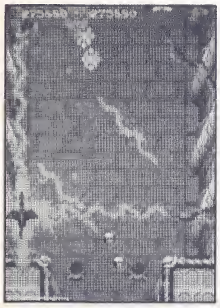
左に移動したら、気合がたまり次第、写真㉝のように左端で1回使う。この1発のドクロと撃ち返し弾は、下から来るタンクの上に撃つ弾とタイミングが重なるため、非常によけずらい。完全なパターンにはしにくいが、ドクロと撃ち返し弾の間に入り、左で小さくよけるのがいいだろう。

よけ終わって一段落したら、すかさずもう1回左端でスパークを使い、今度はまとめて右に大きくよける。そのままタンクの下にまわり込んで、2回目に弾を発射される前に、2台とも倒す。首アイテムを取らされないように注意。

あとは、画面上に弾が多いときには撃ち休みしながら、随時スパークを使って進む。


㉜撃ち返し弾とドクロをまとめて左によける。


㉛次に、シャッターの前に出て右端で1回使い…

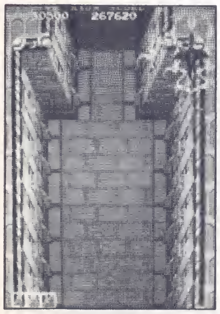

㉝左端ですかさずもう1発。弾とドクロの間でよける。

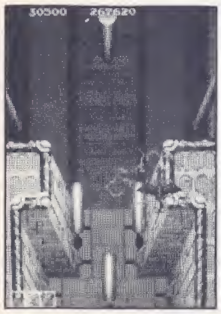
⑰ロールピラー、パネルキャップ

パネルキャップが細い通路の前で3対、あとで3対飛んで来る。いずれも撃たず、誘導して逃がしたほうが安全。

手前の3対は写真㉞の位置に誘導し、飛んで来たら下によける。あとの3対も同様に引きつけてよける。

ロールピラー（回転している障害物）は間を通らずに、壁とのすき間を通過することもできる（写真㉟)。


㉞ここでパネルキャップを引きつけ、左下によける。


㉟壁とロールピラーの間も通れる。

ボス　カオス

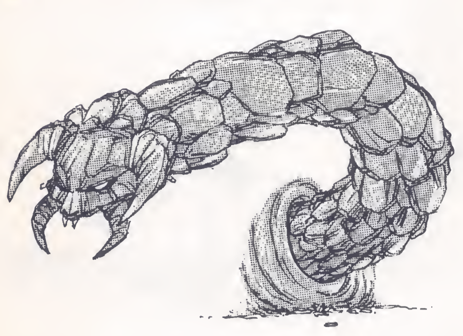
おもにブーメランカッターと光弾で攻撃してくる。やっかいなのはブーメラン。かなり耐久力があるため、どうしても連射勝負は避けられない。

ボスが翼のようなシールドを身につけているときは、こちらからの攻撃は気合弾しか効果がない。ブーメランを撃ち切って余裕のあるときは、気合をためて攻撃するようにする。逆にシールドが外れて飛び回っている状態のときは、反撃のチャンス。スキだらけのボスに通常弾を連射して一気にダメージを与えよう。

スパークドラゴンで戦う場合、ブーメランに対してはスパークはほとんど効果がない。通常弾で撃ち切るほかはない。

アイスネーク（エリア6ボス）

氷穴を行ったり来たりする大蛇。画面外に消えたと油断したところを、突然不意打ちに遭ったプレイヤーも多いことだろう。



エビルアイ

地上から突然現れ、弾を撃ち引っ込む。編集部内では「ミュートロンくん」と呼ばれている。

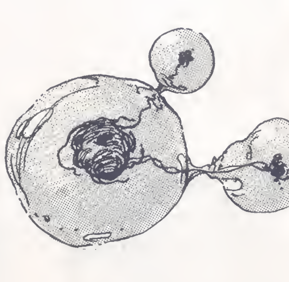


ドラゴンパピー

石柱の上から弾を撃つ。ほとんどガアイテムを出すボーナスキャラ。ちょこんと座っている姿は良く見るとかわいい(?)。



スプリットセル（エリア7中ボス）



異様な速度で細胞分裂を繰り返すアメーバ。実はスパークドラゴンの前では点稼ぎキャラでしかない。が、画面上にためすぎると…。

★初公開のドラゴンセイバーの楽譜は94ページにあるぞ!!



ドラゴンゾンビ（エリア7ボス）

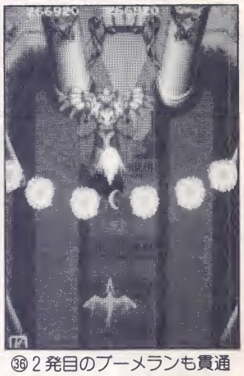
腐り果てた体のどこに、弾を撃ち返すパワーがあるのだろう。ドラゴンに対する当たり判定は首と足にしかない。

ノーマルドラゴンのときは、気合弾が1枚目と2枚目の両方のブーメランを貫通するように撃つと、より効果的だ（写真㊱）。

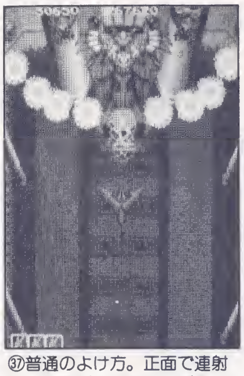
ブーメランを出されたら、弾を撃ちつつボスの正面から光弾をまわり込んでよけ、再び正面に戻って撃ち切るのが普通のやり方（写真㊲㊳㊴）。

しかし、相当に速い連射が可能な場合、写真㊵のように、光弾に当たらない程度に前に出てブーメランを撃ち切ることもできる。ボスが下のほうに降りて来て光弾をまわり込んでよけるスペースがなくなっても、この位置ならば問題ないわけだ。

とにかく、このボスに対しては連射力が勝負を分ける。心してかかってほしい。



㊱2発目のブーメランも貫通するように気合弾を撃つ。



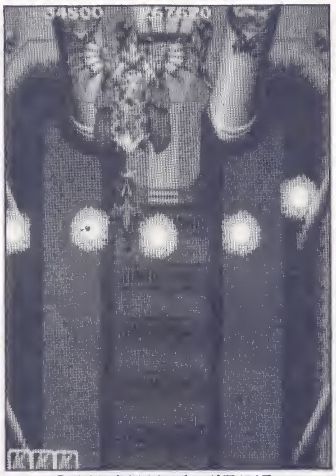
㊲普通のよけ方。正面で連射し、光弾が来るまでねばる。



㊳当たりそうになったら右か左によけ…



㊴素早く正面に戻って再びブーメランを撃ち込む。



㊵連射が速ければ、ボスに近づき光弾をよけずに撃つことも…。

バット

空中を浮遊し、倒すと撃ち返し弾とドクロを出す。悪の権化・カオスの最後のトリデ。1コインクリアを阻む最強の敵かもしれない。



文：パロ(研)ああるじいぶう　攻略協力：MIROK！VMT-RED　図：ずるずる

イウスだ！



青春一本道だ!!

前回の2−3の攻略は役に立ったでしょうか。点かせぎを考えない、ベルパワーを使用した手がたいパターンを紹介したつもりです。

パターンが分かっていても2−3を抜くのは難しいので、練習を地道に積むしかありません。そのうえ、毎回、確実に2−3を抜けられるようになるには、さらに経験値を上げなければならないと思うので、頑張ってください。

まずは、ベル調整＋ズレ修正をマスターして、2−3の例の場所（後述）で必ずベルが出るようになってください。それから、2−3の個々の場所を攻略していくというのがいいでしょう。

さて、今回は2−3の補足と2−4の攻略をやりたいと思います。

今回はビックバイパーとタコ用の2−3のパターンを紹介。みんなあきらめず頑張るのだ!!

2−3の補足と2−4のパターン

2−3の補足

前回はツインビー専用のパターンを載せたわけです。ベル調整に関しては全機種に共通なので、問題はないのですが、要所要所のパターンはツインビー以外では通用しないものが多かったと思います。

そこで、ツインビー以外でも使えるパターンを紹介したいと思います（ペン太郎は除く）。

ベル調整は前回のパターン①に合っているものとし、装備は、3速＋ミサイル＋オプション4個＋バリア類。タコはリップル、ビックバイパーはレーザーを付けているものとして、話を進めていきます。

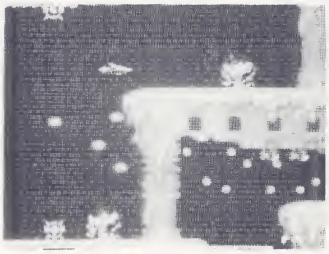
前衛

前衛に関しては、タコやビックバイパーのほうがツインビーよりも楽でしょう。ザコを撃ち逃しにくいし、一遍にザコをかたづけられるわけですから、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾がまとまって来てくれて、弾を大きくよけることができるからです。バリア類が付いていれば、大丈夫でしょう。

ポイントは、前衛の最後から2つ目の編隊を壊すことによって出現するベルを、緑色まで見せてから取るということです（次のベルを3発撃ち込むことによって、赤ベルにするため）。緑ベルは取らないほうがいいでしょう。

お菓子城内部

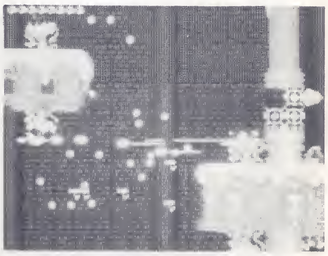
中に入った所にある、天井にはりついている下向きの砲台を自機で撃ちに行くと危険なので（ダブルでも使わない限り）、オプションに撃ってもらいます。下にある王冠ハッチと砲台を壊したら、オプションをすぐにセッティングすればいいでしょう。砲台の撃ち返し弾はスクロールアウトで消えてしまうので、安全です。



オプションを縦に並べて、砲台を撃つ。

下向き砲台を壊したら、その右のほうにある王冠ハッチをオプションのレーザーの連射で壊します。この作業を2回繰り返します。そして、4つ目の王冠ハッチを壊して、次の5、6つ目の王冠ハッチも順序よく壊します。オプションを真横に並べて、レーザーを連射すればいいでしょう。

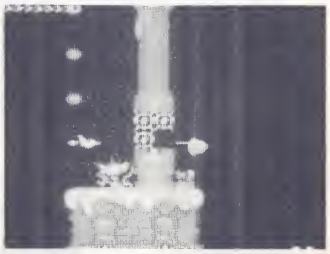
タコの場合、2WAYを当てればすぐに王冠ハッチは壊れてくれます。ハッチは早めに壊さないと、コインをたくさん出してくるし、コインを撃つと、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んでくるので危険です。コインをあまり出さないうちにハッチを壊すのがベスト。撃ち返し弾は画面の上下スクロールアウトで消してしまいましょう。



レーザーの連射でハッチを速攻で壊せ。

柱の間にある4つの赤い砲台を撃つと、ベルが必ず出るので、これを赤ベルにして取ります（ベルを出してから3発撃ち込む）。前回のツインビー用のパターンでは、ここで緑ベルを取り、つぶつぶ地帯で出るベルを赤ベルにして取っていました。しかし、ツインビー以外だと、つぶつぶ地帯で出るベルを赤ベルにして取るのが難しく、もし、赤ベルが取れないと、つぶつぶ地帯の後半の特攻かぼちゃと青いアメーバに対して、つらくなる（死ぬ可能性大）のです。だから、ここで赤ベルを取っておいたほうが後々のためにも安全ということなのです。それに、ここで赤ベルを取るのは、つぶつぶ地帯で赤ベルを取るよりもずっと楽であるという理由もあります。

この場所での注意点は、ベルに撃ち込む時にオプションを縦に並べて、自機の弾だけを単発で当てるということと、この4つの赤い砲台の左にある王冠ハッチを早めに壊しておかないと、赤ベルを取るのが遅れてしまって危険であるということです。



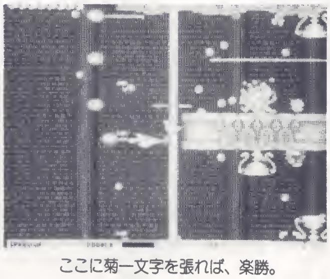
自機の単発レーザーでベルを撃つのだ。

赤ベルを取る際に、ルーレットカプセルを取らないようにすることと、右から飛んでくる砲台の真横弾に当たらないようにすることは、ツインビー用のパターンと同様です。

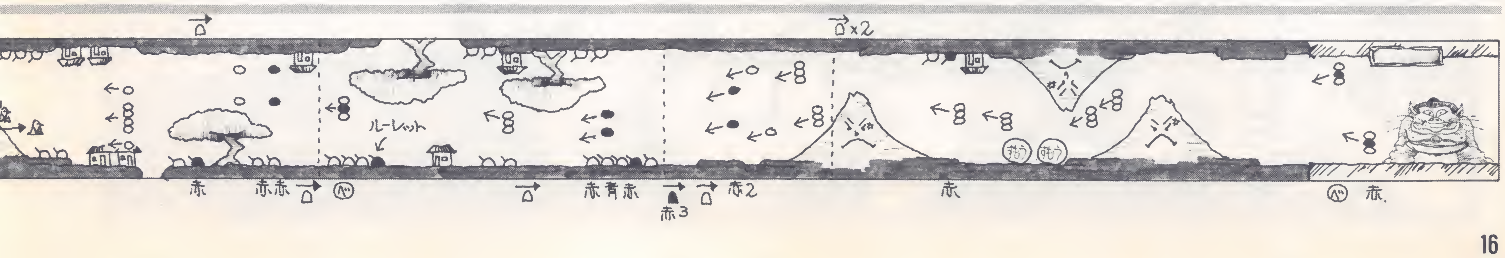
ツインビーの場合でも、ここで赤ベルを取るパターンにしてもいいと思います。どちらでやるかは、あなたに任せます。ここで赤ベルを取るパターンは全機種に共通して使えるのではないかということがいいたいだけです。

次の王冠ハッチ×4の所で菊一文字を使います。菊一文字の左側にいれば、撃ち返し弾に対して、まったく安全なので、とても楽です。オプションを真横に並べて、リップルやレーザーを連射すれば（ビックバイパーならばミサイルも）大丈夫です。

菊一文字は左のほうに残っている砲台×2が画面の左に消えてから撃つ（少し遅め）



ここに菊一文字を張れば、楽勝。



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(4月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

①小学（　　）年 ②中学（　　）年
③高校（　　）年 ④大学（　　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　　）

希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(4月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）

①小学（　　）年 ②中学（　　）年
③高校（　　）年 ④大学（　　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　　）

キリトリ線

〔案(AN) 計(KEI) 図(TO)〕

思ひではらひれなつかしゲーム

★現在ゲーメストアイランドに掲載中の「レゲーの魂」がOLDゲームコーナーとして独立をもくろんでおります。そこでゲーマーの皆さんにアンケート。

①どのくらい昔のゲームまで知っていますか?年代、または具体的なゲーム名で答えてください。(例:3年ぐらい前/ゼビウスから)

②OLDゲームコーナーで扱ってほしい内容に、いくつでも○をつけてください。特にこれをというものには◎を、いらないのには×を。

Ⓐ知っているゲームの紹介
Ⓑ知らない or 昔のゲームの紹介
Ⓒマイナー or 変なゲームの紹介
Ⓓ昔のゲームの画面やカタログ
Ⓔ当時のエピソードや座談会
Ⓕ読者のイラスト
Ⓖ読者による思い出話
Ⓗ読者によるゲーム紹介
Ⓘ古いゲームのある場所紹介
Ⓙ基板が手に入るかどうか
Ⓚ毎月扱うゲームを予告し、読者投稿も交じえつつ紹介していく
Ⓛその他…

③どんなゲームを扱ってほしいですか?そのほかコーナーへの希望、イカしたコーナー名、投稿などご自由にどうぞ。(P.N.)

アンケートに答えてくれた人の中から抽選で20名様に、特製「質素な秘宝」プレゼント//

キリトリ線

◆GAMEST◆4月号プレゼント◆

◆111ページのゲーメスト4月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ:ゲーメストは、どこでお買いになりましたか?
①書店 ②ゲームセンター ③その他

Ⓑ:1番よかったコーナーは?

Ⓒ:おもしろくなかったところは?

Ⓓ:今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

Ⓔ:あなたが今、1番燃えているゲームは?

Ⓕ:攻略してほしいゲームは?

Ⓖ:あなたのご意見ご自由に!(P.N.)
アイランドへの投稿もどーぞ。

意地をかけるぜ！大攻略

新・超マニア向け講座②

パロデ

先月の攻略を読んで、パロをまたやる気になった君へ贈る。
2－4は図を多用して、くわしく攻略だ。

のがいいでしょう。

その先の柱の間にある4つの砲台は、レーザーならば、左のほうでワインダーをかければ楽に壊れてくれて、問題ありません。しかし、リップルだと左のほうで撃つと、どうしても砲台が撃ち残ってしまうので、早めに右のほうへ行って自機のリップルで撃ちましょう。この時、砲台の撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾は、柱に近づくような感じでよけるといいでしょう。

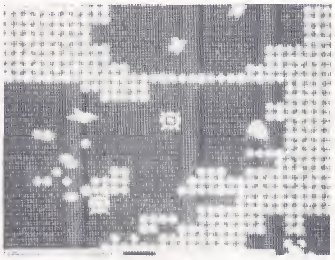
つぶつぶ地帯

ここでは赤ベルを取っているためにバリア類が付いていないので、アメーバの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾には十分に気をつけましょう。

赤アメーバの5匹目がベルになるので、そのベルをあまり撃たず、色を変えないで、すぐに取ります。ベルの色が変わっていなかったら、別にベルは取らないで逃がしてしまってもいいでしょう。危険を冒してまで、ベルを取りにいかなくてもいいということです（点かせぎを考えているなら別）。

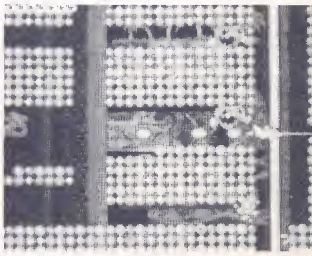
これは例の場所で出るベルを青→白→緑と色変化させて取るための下準備です。いつも同じ赤アメーバでベルが出るようにしましょう。そのようにパターン化すれば、より安全にベルを取れるようになります。

赤アメーバの7匹目を撃つと、青カプセルになるので、それを取って、残りの赤アメーバを一掃します。これはベルがズレないようにしているわけです。絶妙な場所で青カプセルが出るので、パターン①は本当においしいですね。


ベルの色を変えずに、青カプセルを取れ。

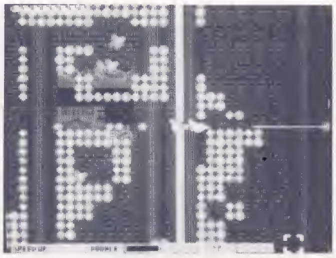
つぶつぶ地帯の中盤では、かぼちゃが2匹出現します。かぼちゃに体当たりされないように細心の注意を払いましょう。タコやビックバイパーだと細い通路しか開けられないので、かぼちゃを壊さないようにしたほうがいいでしょう。かぼちゃの撃ち返し弾をよけるスペースがないと思われるからです。

そのすぐあとに、かぼちゃ4匹が左から一列になって特攻してきます。ここで2本目の菊一文字の上に乗りつつ、右のほうにいる青アメーバを撃ちましょう。かぼちゃは菊一文字のパワーだけで壊れてしまいますが、青アメーバはどうしても残ってしまいます。青アメーバがつぶつぶの中にいて、出てこないようでしたら、そいつらは無視してしまっても大丈夫です。


菊一文字の上に乗っていれば、安全。

の菊一文字を使います。菊一文字の上に乗っていればいいのです。菊一文字の上に乗りつつ、右のほうにいる青アメーバを撃ちましょう。かぼちゃは菊一文字のパワーだけで壊れてしまいますが、青アメーバはどうしても残ってしまいます。青アメーバがつぶつぶの中にいて、出てこないようでしたら、そいつらは無視してしまっても大丈夫です。

しかし、かぼちゃが開けたつぶつぶのすき間から右へ出てくる可能性があったら、3本目の菊一文字をつぶつぶ地帯の最後で使用して、自機を菊一文字の右に乗っけておくか、菊一文字の上に乗っておくか、すればいいでしょう。


菊一文字のを張って、それの右にいればいい。

例の場所（緑ベルを取る所）

ツインビー用のパターンと同じタイミングでベルを出し、色変化させるとします。

タコの場合、画面の左側に自機を押しつけ、オプションを自機に重ねて、リップルを1発ずつ撃てるようにして、ベルに撃ち込みましょう。

ビックバイパーの場合もオプションを自機に重ねるようにして、レーザーを撃てばいいでしょう。

しかし、レーザーを撃つことによって、ベルの色をきちんと緑に合わせるのは難しいと思います。

レーザーを出しっぱなしにして青→白→黄とベルを色変化させたあとに、こま切れレーザーを数発撃って、ベルを緑色に合わせるのですが、これは何度も練習して自分なりのコツをつかむしかありません。

タコやビックバイパーの場合、ベルを撃ち込みすぎて、緑色を越してしまうと、フォースフィールドなどないわけですから、ツインビーのようにフォローができません。よって、ベルの色合わせについては慎重にならざるをえません。

緑ベルを取ってからあとのことは、ツインビー用と同様にすればいいでしょう。

2－4ボスのためのベル調整

2－4のボスをベルパワーなしで倒すのはとても難しいのです。よって、このボスの手前に出る2つの赤いザコのどちらかでベルが必ず出るようにベル調整をする必要があります。

どのようにやるかというと、2－3と2－4はつながっているわけですから、2－3の例の場所で緑ベルを取ったあとに体当たりして壊す赤い砲台の数を決めておくのです。

前回のパターン①と②の場合は緑ベルを取ったあとに出現する赤い砲台のうち、2個を壊さないのです。

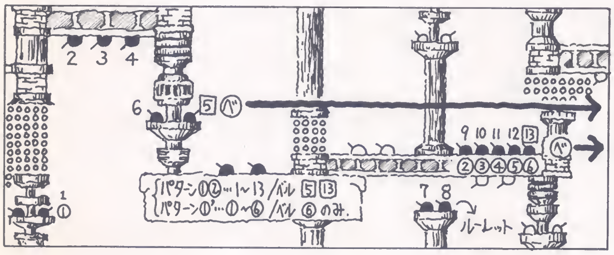
パターン①'の場合は、緑ベルを取ってから、6個しか赤い砲台を壊してはいけません。

前回のカプセルの行方の表を参照してください。

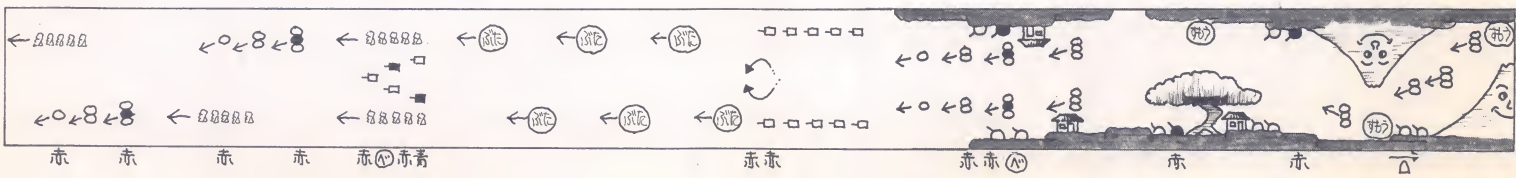
いま示したものはパターンの一例にすぎません。しかしこのパターンだと、2－4のカプセルの行方がバッチリなのです。2－4の攻略の所でくわしく述べます。ほかのパターンも考えられますが、一応、このパターンを勧めておきます。

また、赤い砲台を壊す順序やどれを壊すかをきちんと決めておけば、ベルを柱の右側に持っていきやすいのです。

参考までに、砲台をどの順序で壊すか、どれを残すかを図で示しておきます。



2－4ステージマップ



2-4（ツインビー用）

この面は装備によって、攻略方法がまったく変わってしまうので、今回はとりあえずツインビー用のパターンを紹介します。パターンは攻略協力者のMIROKI氏のものに準じたものです。

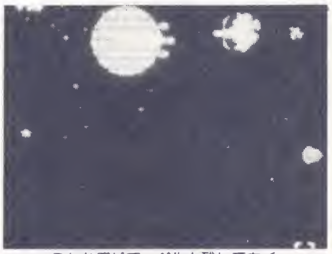
前衛〜入り口

2-3の最後でスタンバってあるフォースフィールドをつけて、前衛を迎えます。スタンバっていなければ、できるだけ早くフォースフィールドを張りましょう。

ベル調整は先ほど示したパターンに合っているものとします。

前衛はロケットパンチを有効に利用すればいいでしょう。

エンゼルブタの手前の編隊でベルが出ます。そのベルをエンゼルブタを壊している間に少しずつ撃ち込んで、画面上に残しておいて、エンゼルブタを6匹倒したあとに緑ベルにして取ります。


こんな感じで、ベルを残しておく。

エンゼルブタは誘導ミサイルを超連射してくるので、撃ち逃さずに必ず壊しましょう。ロケットパンチ1発で倒せます。その時、エンゼルブタは撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を出すので、注意しましょう。

緑ベルを取っていれば、前衛の後半と内部の入り口の辺りは楽勝です。カプセルを出す敵を逃がさないようにして、すべてのザコやハッチ、砲台に体当たり攻撃すればいいです。

緑ベルを取れなかった場合はうまくやるしかありません。参考までにパターンを示しておきますが、フォースフィールドが消えるのは必至という感じの弾数です。撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をうまく誘導して、弾のすき間を作って、そこを抜けて、フォースフィールドの減りを最小限に抑えるという感じでいきましょう。フォースフィールドが消えてしまったら、超よけをするしかありません。

入り口〜富士山①

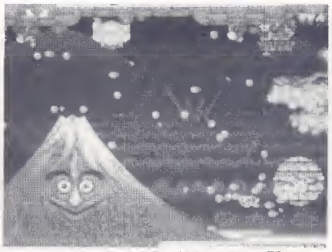
ⓐ緑ベルを取っている場合

無敵が切れるころ（自機が小さくなっている最中）に、上の赤い砲台に体当たりしてベルを出し、それを赤ベルにして取ります。入り口では、にわとり×2を先に体当たりで壊しておき、赤い砲台は壊さないで残しておくのです。

前衛で緑ベルを取っていない場合も、前衛で出たベルを緑色にまで色変化させてから取っていれば、入り口で出るベルを赤ベルにして取ることができるでしょう（ベルを出してから3発撃ち込む）。

赤ベルを取るのは、ツインビーの場合、富士山①の辺りがかなり難しいからです。1本目の桜の木の右にあるハッチとその右隣にある砲台が、ミサイルが流れないために撃ち残ってしまうのです。

菊一文字を使えば、富士山①、②の辺りは意外と楽に抜けることができます。1本目の菊一文字は1本目の桜の木の右にあるハッチの右隣の砲台の真上に出し、2本目は富士山①の火口の真下辺り、3本目は富士山②の火口の右側に出すといいでしょう。


右下の力士を狙い撃ちしている所。

菊一文字の上に重なっていれば無敵なのですから、それを最大限に利用しましょう。

しかし、菊一文字を持っているとフォースフィールドが張れないわけですから、菊一文字が切れて、次の菊一文字を出すまでの間は、敵弾などに十分に注意していましょう。

要するに、富士山①の辺りが難しいのですから、ベルパワーが使えるのなら、赤ベルに限らず、ほかのベルパワーでもいいのです（白ベル以外）。

ただ、これはベルの色の続きを利用してパターン化しているので、赤ベルを取っているわけです。

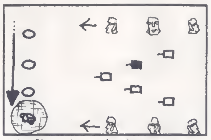
青ベルを取った場合は、富士山①の下にいる力士を壊せる場所でスーパーボムを使いましょう。

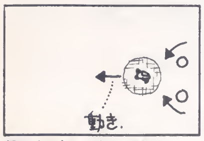
ベルを取る際の注意点を1つ。1匹目の力士がまわし攻撃をすると、画面上にあったベルが消えてしまうことが多いので、ベルは早めに取らなければなりません。ベルが取れる時間は非常に短いので、赤ベルが取れない可能性も出てきます。こんな時のためにも赤ベルを使わないパターンが必要なのです。

ⓑ赤ベルを使わない場合

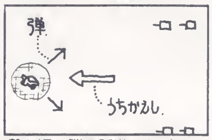
あらかじめ、入り口でフォースフィールドをスタンバっ

前衛①

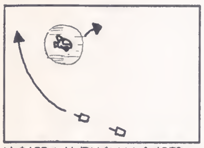

オプションを広げてから、ロケットパンチを撃つ。

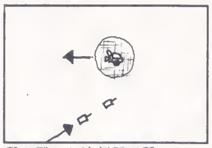


撃ちながら、左へ移動。

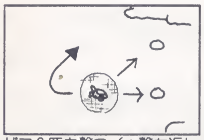


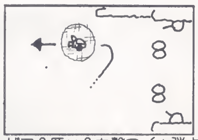
撃ち返し弾を誘導しながら、注射器を撃つ。

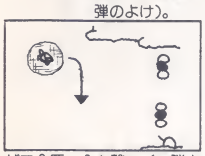

注射器を片側だけは全部撃つ（両方撃てばベスト）。


撃ち残した注射器を撃つ。

入り口


ザコ2匹を撃つ（＋撃ち返し弾のよけ）。


ザコ2匹×2を撃つ（＋弾よけ）。


ザコ3匹×2を撃つ（＋弾よけ）。



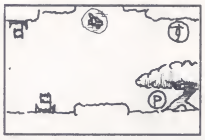
ザコ3匹×2を撃つ（＋弾よけ）。

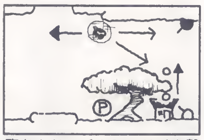

上のハッチを壊す。

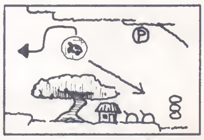

下のハッチを壊す。

富士山①

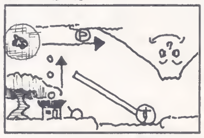

砲台×2を撃ち、カプセルを取っておく。

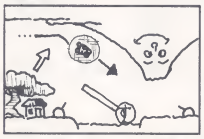

まわしを引っ込めたら、力士を撃つ。

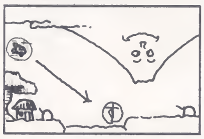

砲台とハッチからのハチを撃ち、弾よけをする。

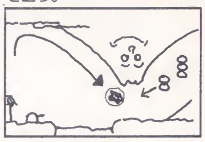

右下のザコ×3と右側の砲台を狙う。

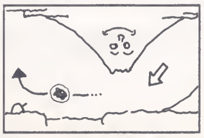

ペンギンダッカーを撃ったら、FFを張る。

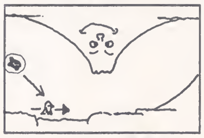

ハッチからのハチを撃ちながら、右へ移動する。

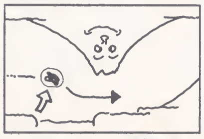

ハチの撃ち返し弾＋時間差を右へよける。

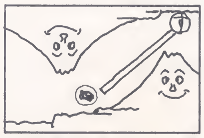

力士を狙い撃ちして、倒す。

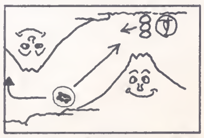

左下の砲台の弾にあまり当たらないようにして、右へ。


ザコ2＋3匹を撃ち、弾よけ。


ペンギンダッカーを撃つ。


ペンギンダッカーの撃ち返し弾＋時間差をよける。


左下でまわしをよけつつ、撃っている。


力士とザコを右斜め上の弾で撃ち、弾よけ。

ておきます（ベルパワーがいつも使えるとは限らないから）。

上にいる力士を、まわしが引っ込んでいる時にロケットパンチで倒し、右上の砲台×2も壊します。

（㊟力士がまわしを投げている時に力士を倒すと、まわしはそのままの形で弾になるのです。これ以後の力士についても同様ですので、注意しましょう）

すると、右下のハッチからハチが3匹出てくるので、そいつらを撃ち、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をよけます。

少し右へ行って、右下の砲台(2つのうちの右側の1つ)とひよこ×3を撃つと、左上からペンギンダッカーが来るので、そいつを撃ちます。その瞬間にフォースフィールドを張るのです。

この時、下のハッチから、また、ハチが3匹出てくるので、そいつらを撃って、少し右へ行きます。右下の力士に右斜め下の弾を当てて、壊します。残っている左下の砲台が弾を連射していますが、フォースフィールドがあれば、減りを最小限に抑える努力をしていればいいです。

フォースフィールドがない場合は砲台が出す弾の向きを変えた時にできる、弾のすき間を左から右へ抜けましょう。

力士の右側にある砲台×2は、自機を富士山①の左側面の辺りに置いて、右斜め下の弾で撃ちましょう。

富士山①の右側に、ひよこが2＋3＝5匹待っていますが、自機を富士山①の火口の辺りまで行かせて、奴らを左へ来るように誘導してから、撃てばいいでしょう。奴らの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾はうまく誘導してよけましょう。

すると、左下からペンギンダッカーが来ます。こいつは少し右へ行ってから撃ったほうがいいでしょう。左下にいる時に撃つと、弾よけのスペースが狭くて危険だからです。

次に、右上にいる力士がまわしを左斜め下に投げてくるので、左下でまわしをよけて右斜め上の弾で力士がまわしを引っ込めている時に力士を倒しましょう。その時、右上からひよこ×3が飛んできますが、右斜め上の弾で撃てばいいでしょう。撃ち残しても、ひよこは弾を1発出して、山の中に入っていってしまうので、あまり問題はありません。

力士とひよこの撃ち返し弾＋時間差撃ち返し弾と右上の砲台の連射弾との間を左下(富士山①の火口の下辺り)で見切って、右上へ抜けましょう。これで、第1の難所を越えたことになります。

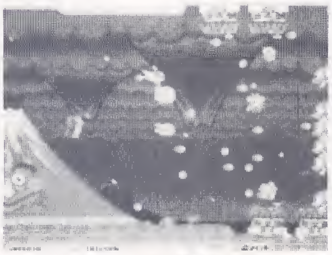
富士山②〜ハッチ地帯

上のハッチの左にある砲台×3は真横弾で（自機の高さ調節は慎重に)、下のハッチの左にある砲台×2は右斜め下の弾で撃ちましょう。

富士山②の左からペンギンダッカーがくるので、右下に来たら、右斜め下の弾で撃ってあげましょう。

右下の砲台とペンギンダッカーの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をよけたあと、上のハッチ×2→下のハッチ×2と壊します。ハッチはロケットパンチ1発で壊せます。

すると、右からザコが縦一列でやってくるので、こいつらを真ん中の上のほうで撃ち、左上へ逃げて、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を左上へ誘導してから、弾よけをします。


左上の撃ち返し弾を誘導するのだ。

この時、ペンギンダッカーがまた、富士山②の左からやってくるので、十分に気をつけながら、撃ちましょう（撃ち残すと、こいつは左へ行ってしまって戻ってこない)。

ハッチが撃ち残っていたら弾よけをしたあとに余裕を持って壊しましょう。

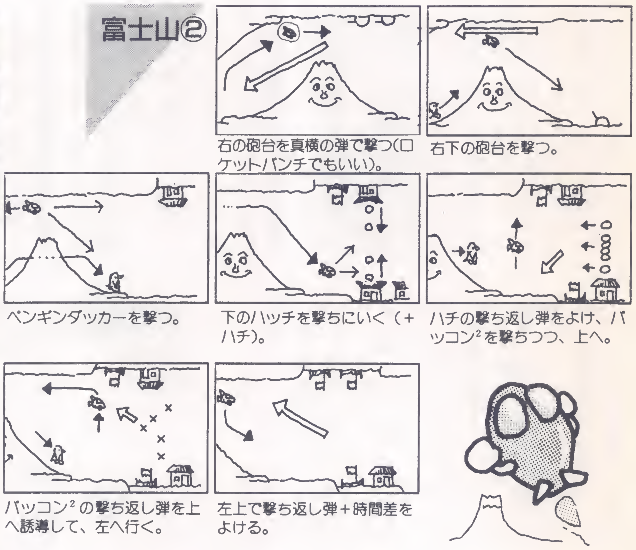
走る桜地帯

まず、走る桜の木の左にある砲台×2を撃ち、カプセルを1コ回収します。

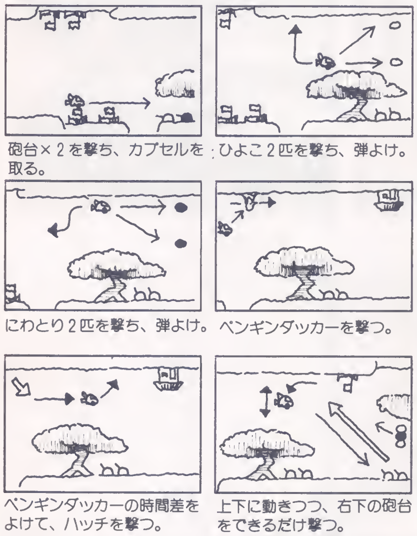
次に桜の木の上をひよこ×2とにわとり×2が連続して出現するので、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をうまく誘導してよけつつ、そいつら4匹を撃ちます。

すると、左上からペンギン

富士山②


右の砲台を真横の弾で撃つ(ロケットパンチでもいい)。
右下の砲台を撃つ。
ペンギンダッカーを撃つ。
下のハッチを撃ちにいく（＋ハチ)。
ハチの撃ち返し弾をよけ、パッコン^{2}を撃ちつつ、上へ。
パッコン^{2}の撃ち返し弾を上へ誘導して、左へ行く。
左上で撃ち返し弾＋時間差をよける。

走る桜地帯


砲台×2を撃ち、カプセルを取る。
ひよこ2匹を撃ち、弾よけ。
にわとり2匹を撃ち、弾よけ。
ペンギンダッカーを撃つ。
ペンギンダッカーの時間差をよけて、ハッチを撃つ。
上下に動きつつ、右下の砲台をできるだけ撃つ。


右からのザコ3匹を撃ち、桜の木の左の砲台2コを撃つ。
ザコ3匹の撃ち返し弾＋時間差をよける。
ペンギンダッカーを撃ち、弾よけ。
撃ち残っている砲台を撃ち、弾よけ。
ハチを真左で撃ち、撃ち返し弾を真左に出させる。
撃ち返し弾をよけてから、右へ。
砲台の弾の間を抜けて、ハッチの上へひっつく。
ハッチを右斜め下の弾で壊す。
ザコ3匹を上へ行きながら撃つ。
撃ち返し弾を上へ誘導し、ハチを撃つ。
ザコの時間差をよける。
ハチの撃ち返し弾＋時間差を左へ行って、よける。
ペンギンダッカーをオプションの弾で撃つ。
ハッチが撃ち残っていたら、ハッチを撃ちにいく。
にわとり2匹を撃つ。
撃ち返し弾＋時間差をよける。
青カプセルを取り、右上へ。
桜の木は左へ行ってしまう。カプセルを集めよう。



ダッカーが来るので、すかさず撃ち、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をよけます。

そして、右のハッチを壊すと（ハチが数匹出ているかもしれない）、右下の砲台×5が弾をこちらに向かって超連射しています。右斜め下の弾でできるだけ砲台を壊しておきます。

桜の木が少し右へ動いたら、桜の木の左にある砲台×2を撃ちにいきます。すると、ザコ×3が右から飛んでくるので、そいつらを撃って、左上に弾よけします。

また、桜の木が右へ大きく移動したら、すぐに左下からペンギンダッカーがくるので、そいつを撃ってから、右下に残っている（桜の木の左側）砲台を右斜め下の弾でかたづけます。

ペンギンダッカーを撃ち残してはいけません。

動く桜の木の右にあるハッチからハチが3匹出てくるので、真左でそいつらを撃って真左に撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を撃たせます。

弾をよけたら、すかさず右へ行き、ハッチを壊しに行きます。右下の砲台が出す弾の方向は自機が右へ行くことによって変わるので、そのスキにハッチの真上にはりついて右斜め下の弾の連射で、ハッチを壊します。

この時、上にある2つの砲台のうちの左側の砲台を壊しておかないと、ハッチの真上にはりつくことができません。

ハッチの真上とは、その右に残っている砲台が真左に弾を出してくれる高さです。

ハッチを壊しにいくのが遅れると、敵の攻撃に押されて死ぬ可能性が高くなります。

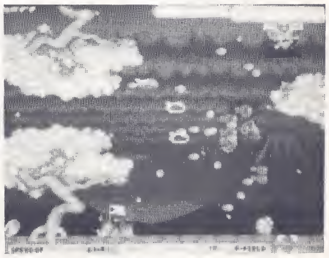
ハッチを壊したら、右からひよこ×3がくるので、そいつらを撃って、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を誘導してよけます。上の桜の木の右側のすき間に入るか、上下の桜の木のすき間に入るかの2通りが考えられますが、後者を勧めます。この時、ザコの撃ち返し弾のほかに、上下に残っていた砲台の撃ち返し弾も飛んできています。

次に、また桜の木が右へ動きます。また、ペンギンダッカーが左下から出てくるのですぐに撃ちます。

残っている上のハッチを壊すと、右からにわとりが2匹飛んできます。そいつらを撃つと（もちろん、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が来る）、どちらか一方が青カプセルになるハズなので、それを取ってから、右上へ抜けます。

青カプセルを取ることによって、上の桜の木の右にある砲台×2（ツインビーでは撃てない）と下の砲台×5が消えてくれます。

上の砲台が残っていると、この先の場所が少しやっかいなことになるので、ここで青カプセルを出させているわけです。絶妙なカプセル調整ですね。



上に弾を誘導して、左へ逃げよう。

怒り富士山①②③

右からにわとりが2匹飛んできますが、上のにわとりを撃たずに左へ逃がします。

これはボスの手前のにわとりでベルを出させるためのベル調整です。うまく弾をよけて、にわとりを逃がしましょう。

その後に右から出てくるひよこたちと左下から出てくるペンギンダッカー×2は、うまく撃って、弾は誘導してからよけましょう。

ここで、フォースフィールドを張ります。

怒り富士山①の出すナスを撃っていると、左上からペンギンダッカー×2が出るのですぐに撃ちましょう。

右上に砲台×2とハッチが見えたら、ロケットパンチをタイミングよく撃って、ハッチを壊してから、右へ行きます。下には、ひよこ3匹×2がいますが、無理に撃ちにいく必要はありません。右に行く時、数匹に右斜め下の弾が当たっており、残ったひよこは弾を出してから、左へ逃げてしまうからです。

フォースフィールドがあれば、怖がることはありません。

右下の力士が2匹いますが1匹目の奴に左斜め上にまわしを投げさせて、それが引っ込んだぐらいのタイミングで左下へ移動し、ロケットパンチで力士2匹を倒します。

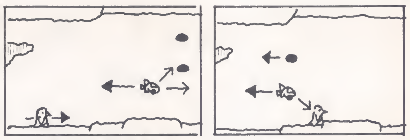
まわし攻撃に対しては、一番上にいれば当たることはありません。まわしを出している時に力士を壊すと、まわしの形がそのまま弾になるので注意してください。

怒り富士山②の右に、ひよこ3匹×2がいますが、自機を右へ行かせ、ひよこを左へおびきよせて、早めに撃ってしまいましょう。

撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾は誘導して、大きくよけましょう。

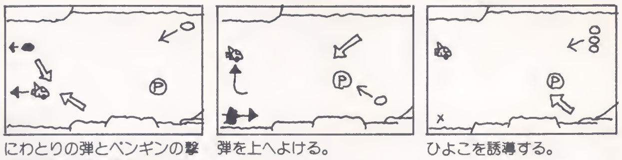
怒り富士山②③の出すナスで点かせして、いよいよ、ボスとの対決です。

ベル調整場所



下のにわとりだけを撃つ。

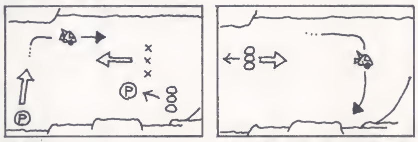
左へ行きつつ、ペンギンダッカーを撃つ。



にわとりの弾とペンギンの撃ち返し弾＋時間差をよける。

弾を上へよける。

ひよこを誘導する。

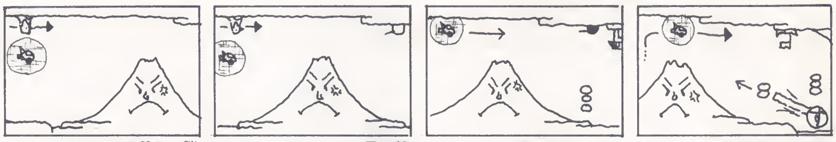


弾を右へよける。

ザコが撃ち残ったら、弾を回り込んで、よける。



怒り富士山①〜③

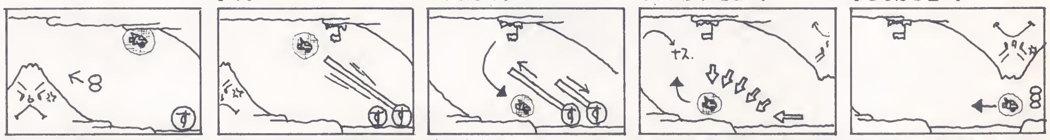


ペンギンダッカーを撃ち、弾よけ。

ペンギンダッカー2匹目を撃ち、弾よけ。

右にハッチが見えたら、ロケットパンチを撃つ。

ザコの2編隊目が見えたら、撃ちながら右へ。



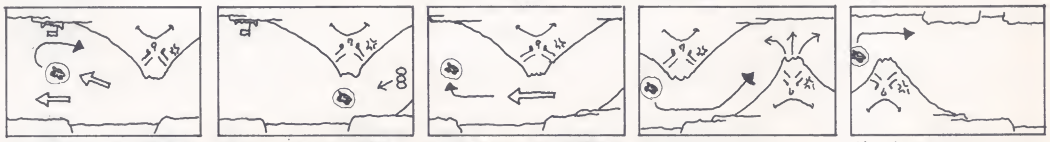
図の辺りまで行く。

まわしを図のように投げさせる。

左の力士にまわしを投げさせたら、力士を撃ちにいく。

まわしの撃ち返し弾をよける。ナスに注意。

右へ行き、ザコを誘導してから撃つ。



ザコの撃ち返し弾＋時間差をよける。

また右へ行き、ザコを誘導してから撃つ。

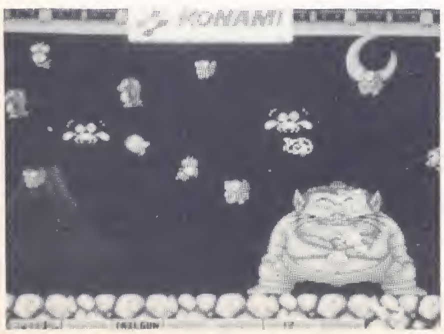
ザコの撃ち返し弾＋時間差をよける。

ナスで点かせ。

ギリギリまで、ナスで点かせ。

2−4ボス

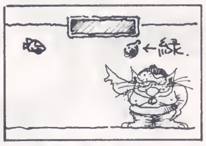
このボスに対しては緑ベルを使うのがいいでしょう。ベル調整がうまくいってい

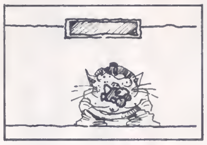


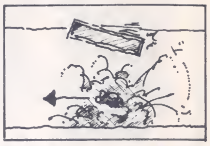
こんなにザコが降ってくる。ムズい。

意地をかけるぜ!大攻略

2-4ボス 緑ベル使用


ベルを緑色にする。


ボスが1回しこを踏んだら、緑ベルを取り、重なる。


無敵がきれていく間に弾を撃って、ボスを倒す。

れば、ボスの手前のにわとりでベルが出るので、それを緑ベルにして取って、ボスに重なっていましょう。

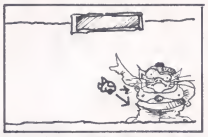
緑ベルを取るタイミングはボスがしこを1回踏んだ直後(ザコが降ってくる直前)です。

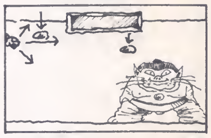
そのまま、ボスの上に重なっていれば、自機の無敵のパワーでボスにダメージを与えられるのです。無敵が切れるちょっと前にボスは死んでくれます。

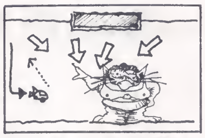
別に赤ベルを使ってもいいと思います。ザコが降ってきたら、菊一文字を出して、その上に乗っかりながら、ボスに撃ち込めばいいのです。

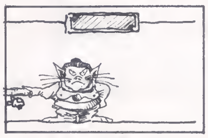
ベル調整に失敗して、ベルパワーが使えない場合、このボスを倒すのは少し難しいです。ボスがしこを踏んだあとに降ってくるザコの数がとても多く、そいつらを撃つと、

2-4ボス ベルパワーなし


ボスがしこを踏むまで、連射している。Ⓐ


しこを踏んだら、左上へ行き、降ってくるザコを撃つ。


ザコの撃ち返し弾+時間差を気合でよける(Ⓐへ戻る)。


ボスのまわし攻撃を図の辺りでよける(弾は撃たない)。


まわしを引っ込めたら、しこを踏む前に撃ち込んで倒す。

撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾がたくさん飛んでくるからです。

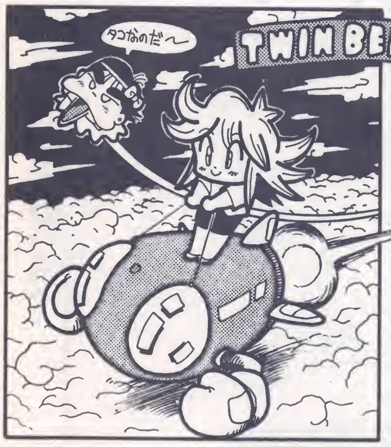
パターンとしては、ボスがしこを踏むまで、近づいてボスに撃ち込んでいます。ボスがしこを踏んだら、左上へ行って、降ってくるザコを撃って、気合で撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をよけます。

これを2回繰り返します。2回ねばれれば、ボスに相当撃ち込めるハズです。

ボスのまわし攻撃を安地でよけて、ボスがまわしを引っ込めて、また、しこを踏んでザコを降らせるまでの間にボスに連射して倒しましょう。

力士と同様に、ボスがまわしを出している時にボスを倒すと、そのまわしが弾になって、自機のほうに飛んでくるので注意しましょう。

ベルパワーが使えない場合は、2回のザコ降らし攻撃に耐えられれば(超よけが入れば)、もう勝ったも同然です。



パターン化をめざせ

今回はここまでです。2-4はパターンで押す面ですので、できるだけパターンにして、アドリブの要素を減らすようにしましょう。頑張ってください。

次回は、2-5、2-6の攻略をやる予定です(2-6はツインビーだとキツい)。

では、また来月号でお会いしましょう。

訂正

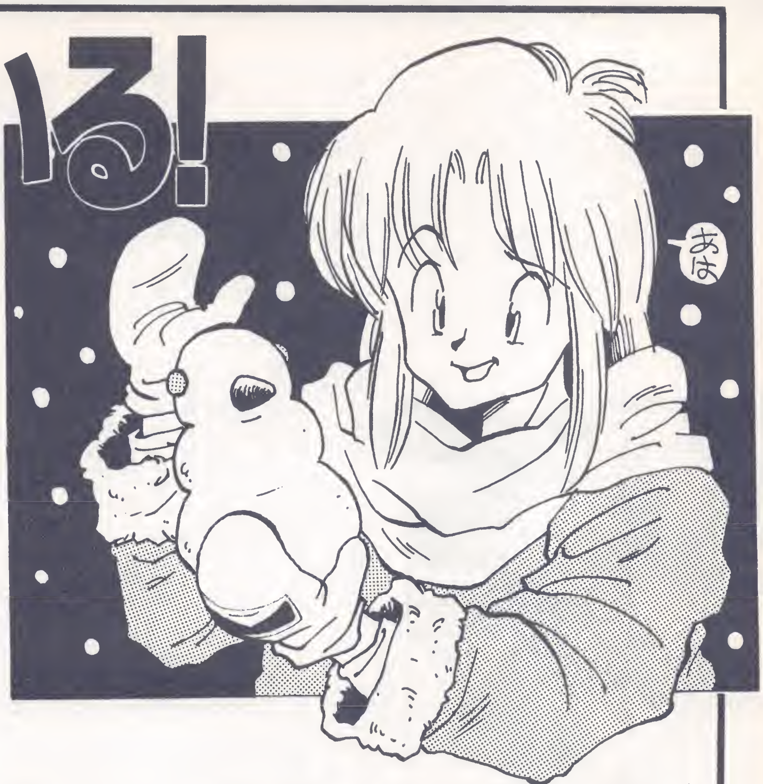
3月号の記事にバグ発生!

1 P.61の表②ズレ修正の表内11の①9は8が正しく、11の①'3は2が正しい。

2 P.62の文章最下段3行目のベルになる赤い砲台の位置は、最初ではなく2番目に撃つ奴が正しい。

君を待っている!

●近くの店にまだ入ってないゲーム。なくなってしまったゲーム。
ここに来れば会えるかもしれない!〝通〟の選んだ150台が君を待っている。





輸出もしてます
パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



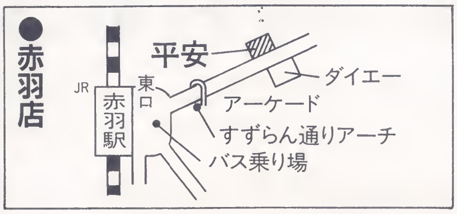
テーブルTVゲーム機
格安販売!



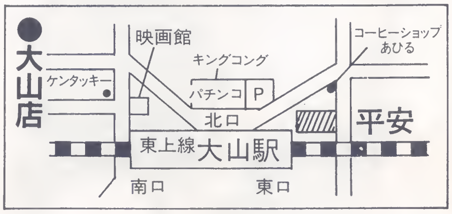
●アップライト型 50,000円
●18インチテーブルゲーム機 40,000円
完動品整備済み(基板なし)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付き)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。

●赤羽店



●大山店



ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(3903)1871
FAX03(3902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(3962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。

意地をかけるぜ！大攻略

4面攻略

剣豪

夜叉王よ！
首を洗って待っていろ!!

遠藤ちゃら子

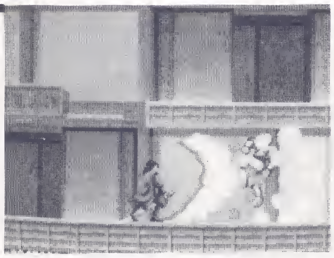
今月は敵屋敷内部に突入。激しい攻撃に気合と防御で立ち向かえ。いざ血で血を洗う4面へ!!

佳境の後半面に突入！

先月は中盤の3面までを攻略しました。3面まではザコやボスの攻撃もあまり厳しくなくそれほど難度が高いわけではないのでノーミス、悪くても1ミス（もちろん攻略法通りに進んでいればの話）でクリアできると思います。

ところが4面からはうってかわって敵の猛攻につぐ猛攻、命がいくつあってもたりないくらいです。敵中をただやみくもにつっ走っていては絶対にハマってしまいます。

4面以降は自分の動きを完全にパターン化して進むことが大切です。敵の出現場所と攻撃を覚え、自分の動きをパターン化すれば必ずエンディングを見られます。



ザコも集団で襲いかかって来る。ダメージは小さいが塵もつもれば…。

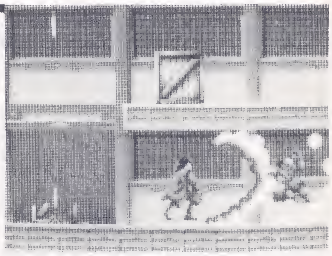
すてえじ四
仕掛けだらけの屋敷内部

場面は敵の屋敷内部。いろいろな仕掛けがプレイヤーを悩ませます。

まずは白忍が次から次へと出てくる扉、天井から下がる鉄球、床からとびだす槍などが出迎えてくれます。

そして中ボスラッシュのあとボスの唐具利戦車との対決が待っています。

この面は敵の攻撃が激しいので連続でダメージを受け、あれよあれよという間に死んでしまいかねません。一撃もくらわないゾーというくらいの心構えで進んでいきましょう。



屋敷全体が敵のようなもの。知らないとつらいことばかり。

では、いざ攻略へ。

面が始まると先ほど述べた白忍が出まくる扉が見えます。この扉は一見無限に白忍が出るようですが、実は1つの扉から一定の間隔をおいて5人までしか出現しません。さらに出現した白忍がこちらに向かってジャンプ攻撃してくるパターンと、扉の前でキョロキョロして止まっているパターンの2種類の扉があります。このことをうまく利用しましょう。

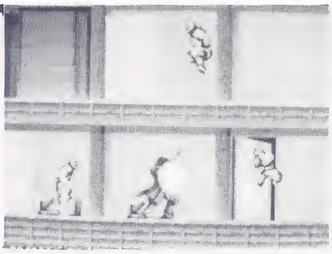
ここで注意をひとつ。

この場所はマップでわかるとおり、上下2段になっていますが上段を進むと下方のスキを白忍にジャンプ攻撃で突かれて危険です。下段を進んでいきましょう。攻略は常に下段にいることを前提として書いていきます。

最初の扉はいきなりジャンプパターンなので扉より少し左側に立ち、出てくる白忍がジャンプする前に気合で倒してしまいます。このとき扉の前にある千両箱を一緒に壊してしまうと思いますが、これはワナなので出た炎をジャンプでかわしてください。

5人目を倒し右に進むとまた千両箱が置いてあります。これは赤い命が入っているので取ってください。その上の扉は止まりパターンです。そのまま次の扉のやや左側まで行ってください。すると上の扉と右下の扉の両方から白忍が出現します。

ここで気をつけるのは右側の扉です。ジャンプパターンなのでタイミングよく白忍を倒してください。上の扉からの白忍も下段のプレイヤーの背後に降りて来ますが、あわてずふり向いて倒せば大丈夫。



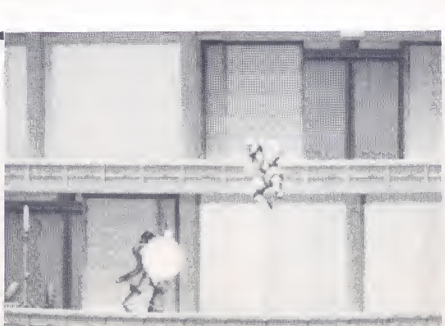
白忍はかたくはないので剣の一振りで倒せます。はさまれてもあわてずに。

2つの扉からの白忍たちを左右を向いて倒してください。

倒しおわり進もうとするといきなり右側の扉の所の床から槍が出てきます。一瞬だけ上段に上り槍をよけ、また下段に戻ります。上段の扉は止まりパターンなのでとりあえず無視します。

右側に見える千両箱は小判が入っています。この下の床からも槍が出るのですが、小判を取ったとき無敵状態になるのでその間にさっと通りすぎてしまいましょう。

小判を取って次の右側の扉まで来たらさらに進んで、その次の右側の扉まで画面に出します。先に見えた扉からの白忍に気をつけてください。ここまでスクロールさせてしまえば、前の上段止まりパターンの扉はスクロールアウトされてしまって、白忍は出現しません。そして右側2つの扉からの白忍を一緒に倒せるので時間の短縮にもなります。

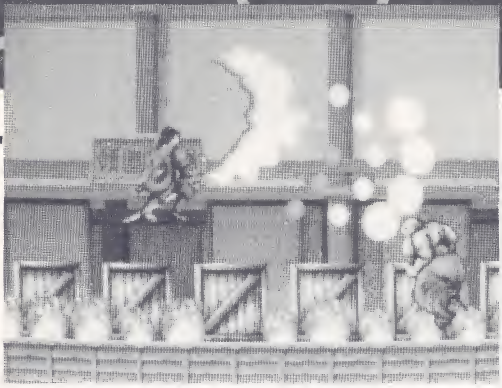


2つの扉からの白忍を同時に倒せます。扉に近づきすぎないのがコツ。

待っていると右の2つの扉から交互に白忍が襲ってきますので倒してください。

次に上段に2つ、止まりパターンの扉があり、下段に床槍が出る所があります。ここは上段に上り手前の扉をスク





必ずジャンプして気合を放ちます。ジャンプ中に大男とかち合わないように。

ロールアウトで消してしまいましょう。残った扉からの白忍5人を倒し千両箱の砂時計を取れば、扉からの白忍地帯は終わりです。文章で説明しただけではわかりにくいかと思いますのでマップにくわしく書いておきました。ぜひ参考にしてください。

ここまでで注意しておきたいのがタイムです。あまり悠長に進んでいると4面最後のほうでタイムオーバー、なんてことになってしまいます。できるだけ急ぎましょう。

危険な所は慎重に進んでもムダな動きをなくせば、絶対タイムオーバーになりません。

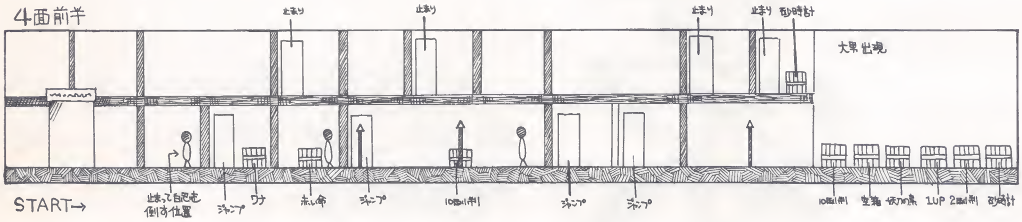
中ボス① 火の海での大男との戦い

さて、次に進みましょう。

白忍地帯を越えほっと一息つくと眼前に千両箱が一列に並んでいるのが見えます。何が入っているのかわくわくして壊してしまってはいけません。千両箱の下は火の海で、箱を壊してしまうと、向こうに進めなくなってしまいます。小ジャンプで箱の上に乗り進んで行きましょう。

ところが箱上を進もうとすると、スクロールが止まり中ボスの大男が現れます。いつものように気合で倒そうとすると、足元の千両箱を壊してしまい火だるまです。

この大男はマイキャラのいる所に向かって大きなジャンプをしてきます。そのジャンプ中に大男の下をくぐり反対側に行きます。そして自分もジャンプしてすかさず大男に気合をお見舞いします。自分もジャンプをしないと箱を壊してしまうので注意しましょう。



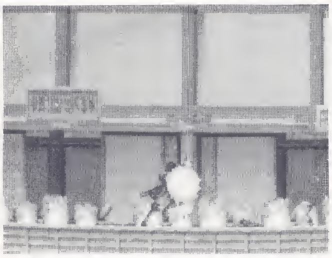
大男は必ず右側から現れますのでとりあえずジャンプして気合をあびせてください。あとは前述のとおり。ちなみに大男は最大の気合3発(至近距離からなら2発)で倒せます。

大男をあしらったあとは千両箱のアイテムを頂戴しましょう。

まず左から3番目の千両箱の上に行きます。この位置は火の海のちょうど切れ目になるので箱を壊してしまっても大丈夫です。

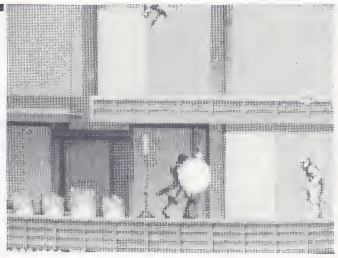
3番目の箱の上から左を向き気合で箱をまとめて壊しましょう。アイテムが出たらジャンプをしてアイテムの真上に着地します。取ったらすぐ再びジャンプして炎の切れ目に戻ります。アイテムを取ったときの無敵状態を利用するのです。

次に右側です。ここはちょっとしたポイント。とりあえず例によって火の切れ目から右の箱を気合で壊します。そしてジャンプで一番手前に出る1UP人形を取りそのまま素早く右側に見えてくる床槍を越えるまで走ります。炎も槍もアイテムでの無敵状態が持続している間に通り抜けられますが、意外にタイミングがシビアなので、躊躇していると槍に刺されてしまいます。一気に抜けてしまってください。



一番手前の1UP人形を取るときはジャンプで。突っ込んで行っては熱いゾ。

槍の右側でひとまず止まると再び上下2段にわかれ、両段に白忍が出て来る扉があります。



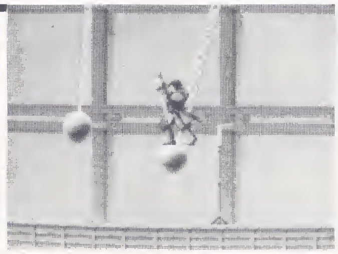
この辺りで上下段の白忍を倒します。前に出すぎると真上から白忍が降って来ます。

ここは先ほど越えてきた槍の少し右に立ち、気合で白忍を倒します。上段の扉からの白忍も一緒に倒せます。しかし前に行きすぎると上段右端の床槍がマイキャラに反応して出て来てしまいます(床槍はマイキャラが近づくと飛び出す仕掛け)。そうなると床槍に上段の白忍が弾かれ、マイキャラの真上に落下してくるので危険です。あまり前に出すぎないようにしましょう。

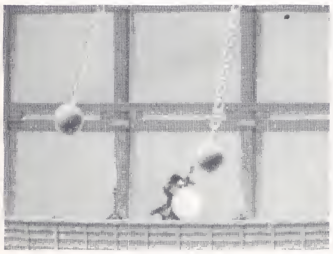
さらに上下段に扉、床槍が仕掛けられています。タイミングよく槍を越えながら進んで行きましょう。そして上段最後の扉からの白忍を扉の手前から倒します。白忍を倒しておかないと、いつまでもまとわりついて来るのでこの先の鉄球地帯で危ない。扉の手前で白忍を倒すのは右側に行ってしまうと鉄球に当たってしまうからです。

最後の扉からの白忍を倒し終わればとりあえず扉地帯は終了。

上下段の境がなくなると大きな鉄球が2つ天井からぶら下がり振り子運動しています。地面からは床槍がたくさん出ています。いかにも鉄球に乗って進んでくださいといわんばかりですが、それでは思うツボ。鉄球から鉄球へ乗り移るのが難しい上、万が一落下してしまってそこが槍の上でした、なんてことになりかねません。



うまく乗ればいいのですが落ちると大変。鉄球から鉄球へ移るのも難しい。

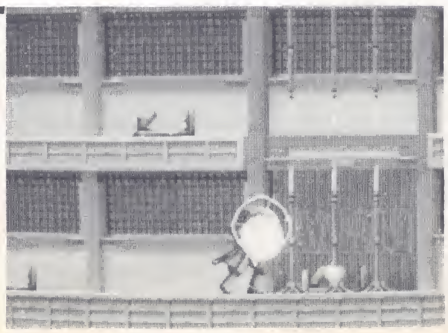


ここで一度かわすのが安全です。そのあとは槍に注意してさっさとぬけましょう。

ここは槍をよけつつ地上を慎重に進んで行きましょう。途中、鉄球が頭上をかすめて行きますが手前の鉄球は無視しても大丈夫。槍だけ注意してください。しかし向こう側の鉄球は立っていると当たってしまいます。鉄球が近づいてきたらしゃがんでよけましょう。

まず手前の鉄球をやりすごします。そのあと、右の鉄球がこちらに向かってきますのでしゃがんでよけます。そして、素早く残りの槍を越え一気に鉄球地帯を抜けてしまいましょう。

鉄球地帯をすぎてまた上下2段に分かれた所に来ると両段に千両箱があります。下段のほうはワナなので開けずに上段の小判だけいただきましょう。



槍に突き刺されても大丈夫だ。平気でつっこんでいこう。

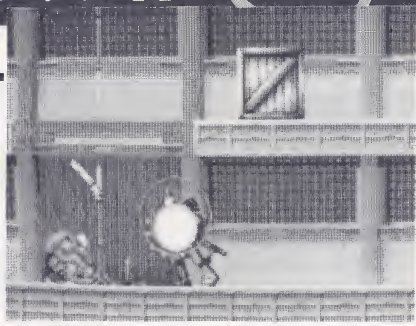
その先の上段の小判も取ったあと今度は床と天井の両方から3本ずつ飛び出す槍、そしてその槍の真っただ中にある千両箱が見えます。千両箱の中身は黄色命なのでぜひと

意地をかけるぜ！大攻略

も取りたいものですが、箱を壊すと命は槍のど真ん中。しかしご心配なく。槍が引っこんですぐに黄色命をとればアイテムによる無敵状態のうちに槍の向こうに抜けられます。

中ボス② せむし男との戦い

さて槍を越えると火筒を投げてくるせむし男が現れます。せむし男はワープをし、あちこちに出現しては消え、こちらに向かって火筒を投げます。一見出現地点は定まっていないように思えますが実は、こいつの動きはパターンです。



この位置で気合を放ちます。これ以上せむし男から離れると火筒をくらってしまいます。

まず画面右に現れ、そして中央、槍の左の順に移動します。槍の左ではしばらく止まって火筒を投げてくるので、こちらは槍の右側ぎりぎりに立ち気合を浴びせます。槍から遠いと火筒に当たってしまうので注意。

さらに出現した直後の画面右のほうでダメージを与えてしまうと、せむし男は槍の左側から動かなくなってしまい、倒したときに出す赤い命が取れなくなってしまいます。必ずせむし男が槍の左側に行ってから気合を打ちましょう。

ダメージを与えるとせむし男は槍の真ん中、画面右、と再びワープします。先ほどの気合一発で男はもう真っ赤(敵はダメージをくらうごとにだんだん赤くなっていきます)なはず。素早く気合をお見舞いして倒してください。赤い命も忘れずにいただきましょう。

中ボス③ 息の合った動きに負けるな

そのあと、上段にあった千両箱の砂時計を取り、そのまま上段を進んでいきます。

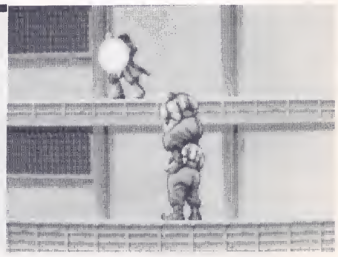


大男たちにくっついていれば火の輪は出されません。

すると上下に肩車をした大男が2人、右側下段より現れます。

こいつらはマイキャラに向かって火の輪を出し、ダメージを与えると2人バラバラに分かれてジャンプして体当たりをくらわそうとしてきます。そうなると上段にいると下方から体当たりされまくりピンチです。

ここの攻略法は、まず大男たちが出現したら、大男たちよりやや左に移動します。もちろんこのときは上段にいてください。大男たちはマイキャラに誘導され（自分に近づく性質をもっている）マイキャラの左、画面中央のあたりまで動きます。そのあともう一度大男より左に行き、画面の左端まで誘導してください。ここですかさず下段に降り、気合を浴びせます。



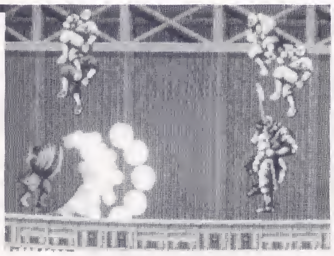
こんな感じで大男たちを画面左に誘導します。2回くらいで十分。下段に降りて戦うべし。

すると大男は2人別々になりジャンプし始めますので、うまくジャンプの下をくぐり気合を放ちましょう。

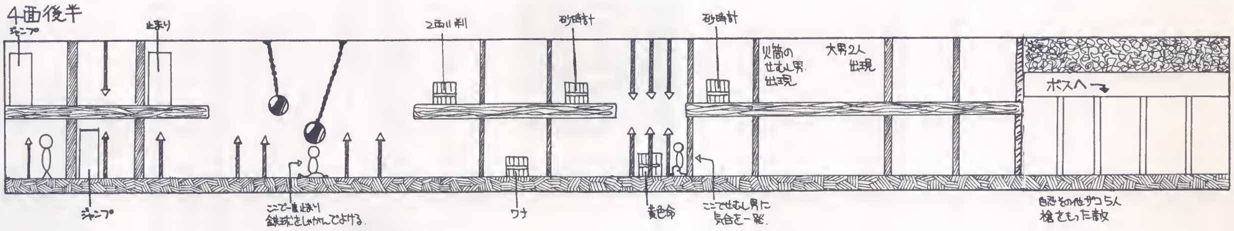
4面ボス ツボを押さえて速攻クリア

大男たちを片づけたあと、いよいよ4面ボスとの戦い。

まず左右から白忍が出て来ますが、特に問題はありませんね。次からがヤマ場。



気合一発、5人共一撃で倒さないと後々うっとうしい。



白忍のあと1面で登場した長槍を持った敵が現れます。

こいつが現れたら即時に画面左に行きます。続いてザコが左右から2人プラス3人の計5人も飛んで来るので、気合で5人まとめて息の根を止めてください。長槍の敵が出たとき画面中央でもたもたしていると、あとの白忍にはさまれてしまい大ピンチです。さっと左に行きましょう。

白忍を倒したあと長槍の敵に気合をお見舞いしてください。

4面ボスはいろいな攻撃をしてくる戦車です。画面内を端から端まで移動しまくります。地上にいて戦いを挑んでも戦車にふみつぶされるのがオチ。ここは思い切って戦車に乗っかってしまいましょう。

しかし乗れればどこでもかまわない、というわけではありません。戦車の攻撃をくらわない場所に乗らなくては何の意味もありません。

その場所とは敵の弱点のやや左、鉄球発射口のあたりです。くわしくは写真を見てください。

戦車の出現と同時にこの地点に乗ります。弱点が露出したときに思い切り気合をお見舞いしてください。弱点にダメージを与えると、撃ち返し弾を撃ってきますが防御していれば大丈夫。

さて、この場所は戦車が画面の左端に行ったときや急に方向転換したとき微妙にずれていきます。それがくり返されるとそのうち戦車の弱点に触れてしまったり、鉄球をくらってしまったりします。戦いの最中に数回、場所の修正をしなければいけません。

修正のタイミングは、戦車が出現し一度左端まで行き中央に戻って停止したとき、元の地点になるように修正するのがいいと思います。そうすればそのまま戦車を倒すまで修正の必要はありません。

4面は最終面についでタイムが足らなくなりがちですが、ボスに到達した時点で残りタイムが2つ以上あまっていれば大丈夫です。



ここが安地（動かなければ）です。そんなに微妙な合わせは必要ないのですが。

決戦間近！来月はいよいよ最終回

3面までと比較して力押しで進めるところがなくなり、連続でダメージを受けてしまうようになっています。しかし敵や場面ごとにしっかり攻略をパターン化して進めばきっと先は明るいはず。最終面に向けてがんばりましょう。

ナイトメアキャスルに殴り込み!

禁断の稼ぎ大公開!!

ニモ





あなたも、夢の世界で
大冒険。ニモと一緒に
悪夢の素をたたきつぶせ!
そして王様とお姫様を救出だ!!

からっき





ニモはその難易度が最近のゲームのなかでも特に手頃で、だれにも親しめるゲームになっている。
それでもまだクリアしていない人にも、そして点稼ぎに入っている人にも役立ててもらうために、今回は前号に続きニモの6面と7面の攻略をしていこう。
点稼ぎについては、かなり熱いゲームになっているぞ!

命をかけたこれが稼ぎだ! ステージ6、7での稼ぎテク

点数を稼ぐには、5面のウオーターゴブリンを踏むのが一番稼ぎやすいのだが、6面では、生死を賭けた稼ぎができるのだ。
吸血ゴブリン（かみつくやつ）を体にくっつけて移動する。吸血ゴブリンは、ニモの体力を吸っていくが、ニモがダメージをうけるたびに100点ずつ点数が入る。4匹ぐらいつけて、振りはらわずに進むと、どんどん点数が入るぞ。1回ダメージを受けてもそれほど体力は減らないからチャレンジしてみるのもいいぞ。



ダメージをうけるたびに千点入るぞ。ゲージが減らないときもある。

6 NIGHTMARE CASTLE ステージ

ストーリー

森を抜けたニモたちは、ナイトメアキングのいる不気味なナイトメアキャッスルに乗り込みます。
城の中には、吸血ゴブリンや岩でできた光ゴブリン、分身するナイトメアなどが絶え間なく襲いかかってきます。

とうとうゲームも大詰め。この面で出現する敵は、4種類、それぞれ個性的な攻撃をしかけてくる。
まず右に進んで出会う敵は岩ゴブリン。こいつは、耐久力があるので、何度か攻撃しなくてはいけないぞ。岩ゴブリンの動きが止まると岩を吐くぞ。動きが止まったら、放物線状に飛ぶ岩に気をつけて進もう。特に柱をよじ登っているときは注意しよう。
柱をよじ登るようになりはじめると、吸血ゴブリンが登場しはじめる。こいつは、ふわふわ飛んでいるときは、なんら問題はないのだが、攻撃をしてくると、しつこく追いかけてくるぞ。
1段登りきると、ナイトメア（スライムのようなやつ）がいる。こいつも耐久力があるぞ。移動力が異様にあり、光ると弾を吐いてくる。ジャンプもするので気をつけるように。こいつのいるところには、体力回復があるので、必ず取るようにしよう。

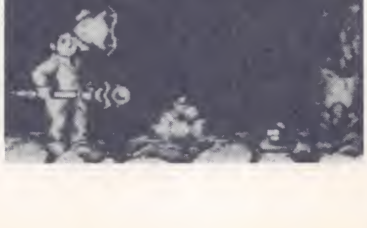


にじりよってくるときは、スピードが速いぞ。



かまえてからはく。登っているときは気をつけよう。

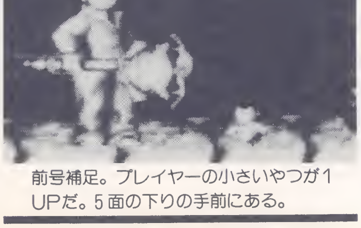
登りきったところにある柱に登り、上のほうから飛び降りると、体力回復が2つある。これは必ず取るように。



場所は違うが体力回復。登りきった所に絶対あるぞ。

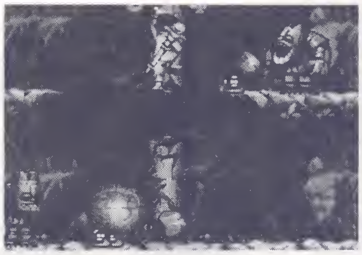


登りきったらずっと右に進んでいこう。ここで右に進んでいくと、左側から岩が転がってくる。ここは、一番上の



前号補足。プレイヤーの小さいやつが1UPだ。5面の下りの手前にある。

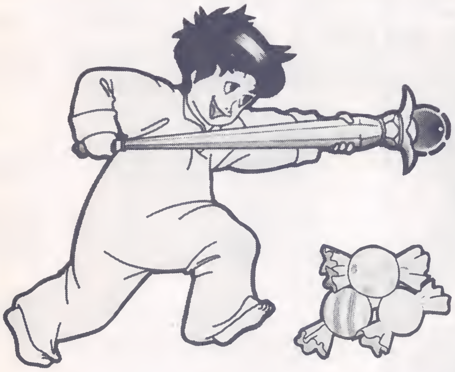
段を柱につかまりつつ進んでいくと、ダメージをうけることはない。プチナイトメアが上からどんどん降ってくるが、着地するまでダメージをうけることはないぞ。

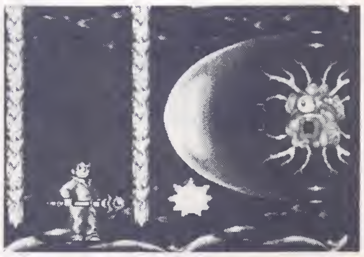

下をころがる岩がライバル。下に降りると地獄かも。

ボス ナイトメア

このステージのボスは、ぶよぶよとしたゼリー状の中に体を隠したナイトメアだ。

ナイトメアの攻撃方法は3種類。まずは、どろどろした液体で壁を作る。これ単体ではそれほど怖い攻撃ではないが、ほかの攻撃が組み合わさると少し怖くなるぞ。この壁は、ダメージを与えることにより、ひっ込んでしまう。




べろべろ〜と延びてくる。ダメージをあたえろ。

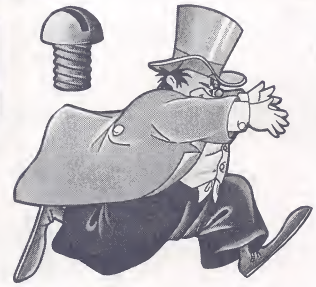
ナイトメアのメインの攻撃は吸いこみ。強力な吸引力でニモを吸いこもうとする。このとき、画面外からの岩を吸いこむので、この岩を拾って投げつけることもできるぞ。


すゲー顔して岩をすいこむやつ。逆側に歩けば大丈夫。

それと、ナイトメアは、プチナイトメアも吐いてくるぞ。プチナイトメアは、もちろん踏みつぶすことができるのだ。

ナイトメアをやっつけるには、ひたすら攻撃するのみ。岩を本体に当てると、大きいダメージを与えることができるぞ。壁を作られたら早いうちにひっこませよう。

慎重にやれば、けっして強い敵じゃないぞ。

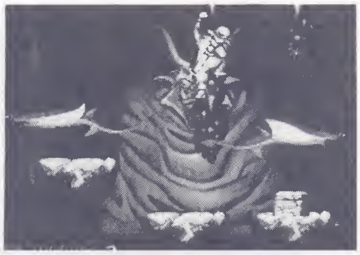


7 NIGHTMARE KING ステージ

ストーリー

とうとうナイトメアキャッスルの中心部にやって来ました。もう後戻りはできません。ナイトメアキングを倒して、王様とお姫様を助け出そう。

最初は、浮遊している岩に飛び移りながら進もう。ここではエイゴブリンが登場する。こいつは、無理して踏みにいかず、この場を素早く抜けていくようにしよう。上からたれている柱にしがみついて進むと比較的楽に進めるぞ。


無理してやっつけずに、柱をつたって進もうね。

ここを通り抜けると、岩が絶え間なく落ちている地帯がある。降ってくる岩に注意しながら岩と岩の間をタイミングよく通り抜けよう。

岩が降ってくる地帯を通り抜けたら、ナイトメアキングがいる最上階を目指して登っていくことになる。

しかし、簡単には最上階に登らしてはくれない。壁を突き破ってナイトメアキングの手が攻撃してくるのだ。ナイトメアキングの手が出てくるところでは、画面をよく見るとわかるので、"近づいて逃げる"を繰り返せば、最上階にたどりつくことができるぞ。


手をうまくかわせ。登ったり降りたりするのだ。

ボス ナイトメアキング

とうとう最後のボス「ナイトメアキング」の登場。「ナイトメアキング」を倒して王様とお姫様を救け出すのだ。「ナイトメアキング」の弱点は顔。顔にむかってガンガン攻撃しよう。

ボスの攻撃方法は、火を吹いてきたり指からイナズマを飛ばしたりしてくるが、攻撃の中心は手でニモを殴りにくる。この手を攻撃すれば手を壊すことができる。だが、手を壊さずにうまく誘導して顔に攻撃すれば手を壊すより簡単である。

手を壊してしまうと、「ナイトメアキング」の攻撃方法が変わってしまう。目からのイナズマ攻撃が増え、攻撃を避けづらいぞ。勝てないわけじゃないので、ひたすら顔に攻撃をするように。


うわ〜、手を壊してしまった。すげー怖いぞ。

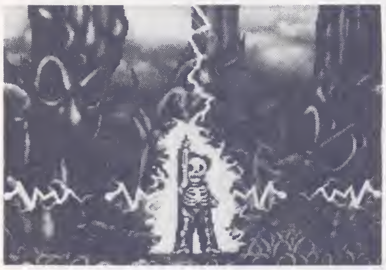


カプコン笑劇場

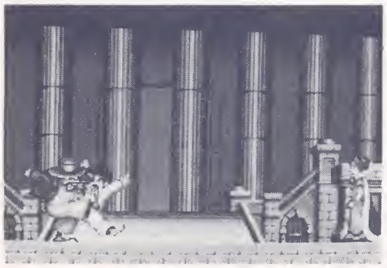
1コインクリアだ！

このゲームは、カプコンおなじみの、1コインクリアのオマケエンディングがある。

オマケエンディングは、今までのカプコンゲームのパロディーになっているので、ぜひ見てほしい。笑えることまちがいなしだ。


ピカー、ズドーン。レントゲン写真のよーだ。何のゲームのパロでしょう。


スタスタと去ってゆく2人。それを追いかけるお姫様。どこかで見たよーな。


フリップに蹴られるニモ。このあとはいったいどーなるのか。つづく。

ULTRA 401

続・続 驚異現象

構成
やまかわ悠理

うううˎ またしても
安易なネーミングだこと…。(トホホ)
まあ、タイトルも変わったことだし、
少し趣向を変えてみましたが、
どうでしょうか？
今月は、おまたせいたしました！ の
ドラゴンセイバー小特集だよーん。

今月のメニュー

変更点（追加事項）

①技のランク分け。比較的簡単にできるのが初級。それに加えて、(得)関係や難度が少し高いものが中級。超(得)や超難度の技が上級だ。でも何も出ないぞ。

②ペンネームを使用する人の頭にⓅをつけました。けど、ほとんど使用してる人ばっかりだったりして。

びっくらめーしょん302
ドラゴンセイバー
● 1面ボス安全地帯

自機を右下に位置させ、ボスの目玉がのびてきたらボスの出現位置に行けば安全地帯になる。

（東京都・ⓅＡＥ85欲しい・ちゃら男君）

(解)安全地帯に入ったところで少しでも移動させると死亡する可能性ありなので注意。ほとんど大道芸のノリなので



初級の上だ（安地がなくても余裕で勝てる）。

びっくらめーしょん303
ドラゴンセイバー
● 意味なし技

3面の移動する壁の進行方向に自機を押しつけると画面が偏る。

（長崎県・Ⓟ MFC 軍曹(天)(本)物君）

(解)意味がない上に少し気持ち悪くなるぞ。初級!!

びっくらめーしょん304
ドラゴンセイバー
● BGM 変換技＋α

はがき１（全国11名の皆様）

この現象に加えて、全面クリアをしたときに OMAKE（ドラスピでもあったナムコゲーム史）があるのだ。こちらを指摘してくれた人は東京都のⓅ MFC 軍曹(天)君だけ。クリアしなきゃわからないもんね。初級ってとこかな？

びっくらめーしょん305
ドラゴンセイバー
● チョビ(得)技

5面の柱は対地ショットでも壊すことができる。

（東京都・Ⓟ MFC一軍曹(天)君）

(解)連射が遅い人は両方のボタンを連打すれば少しは楽になるかな？初級の上ってとこ。

びっくらめーしょん306
ドラゴンセイバー
● (損)技



しーあーるC君もすっかり常連。これからもよろしく。

（愛知県・Ⓟしーあーる C 君）

(解)3面のスタート時と7面の最後の復活地点でも可能。初級！（もったいない）

びっくらめーしょん307
MJ-12
● (得)技

Ⓓ（デストロイビーム）を取って次の面に持ちこす。次の面でインベーダーが出現す



Ⓟ水城一郎君のイラスト。マンガ形式なのがいいね。

る直前で使用すると、一瞬にして全滅させられる。

（神奈川県・Ⓟ横浜ヤクザ君）

(解)面クリア直前にアイテムを取るのがコツ。中級ぐらいかな？（(得)技はポイントが高い）

びっくらめーしょん308
ファイナルファイト
● (損)技

火炎ピンハリウッドをつかみ、ジャンプをして離れると普通のハリウッドがする「空中回転ナイフ刺し」をしながら去っていく。

（全国3名の皆様）

(解)当然（!?）去っていく時に刺されるとダメージを受ける。もったいない。初級。

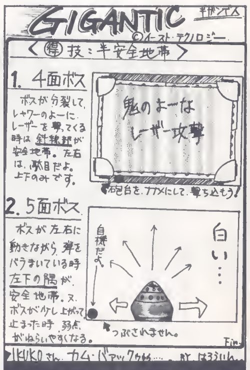
びっくらめーしょん309
ナイトストライカー
● 無意味技

デモ中でタイトーのロゴが表示されている時にコインを入れると、マップの左右が逆になる。

（神奈川県・鈴木幸宏君）

(解)この技が成功してしまうと走行ポイントが入らなくなってしまうので注意。また、面によっては変化しないのもあります。初級！

びっくらめーしょん310
ギガンデス
● 安全地帯

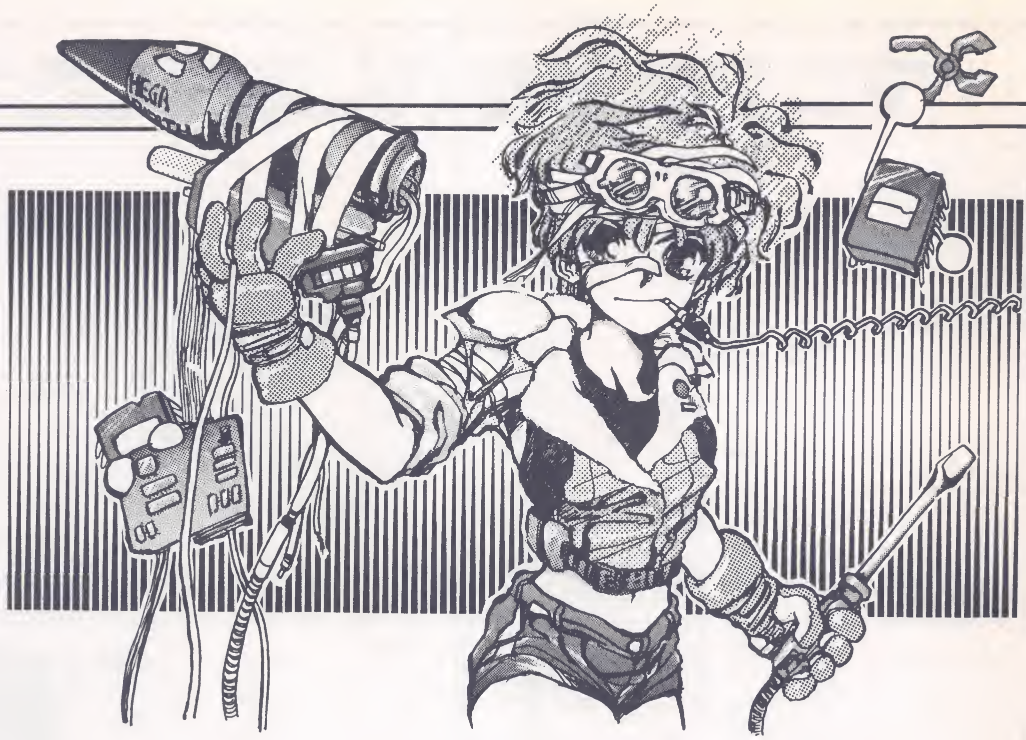


IKUKO さんってアイランドの常連さんだね。本当に最近みないけど…（今月のキャプションのノリ、アイランドに近い!?）。

（岐阜県・Ⓟはろうぃん君）

(解)一応、安全地帯です。しかし、このゲーム残っているか？（いや、ある所にはあるハズ）中級。

我慢できない



満足できない君に



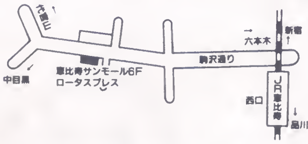
LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、ＬＡＭ－１を贈ろう。本格ＲＧＢ出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。

より高みをめざす、そんな君をＬＡＭ－１は待っている。

●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品【3月1日→3月31日】

西遊降魔録…・8,000円
スタジアムヒーロー…・7,000円
麻雀フライデー…・4,000円
トリプルウォーズII…・25,000円
（新品）
バーニングフォース…・10,000円
ロムキット（ポスター・ポップ付き）

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、
ＧＭ係まで。

出題　APAPA

?! STEP DOWN パズル

またもや簡単すぎる！とのお叱りの声が多数あった、ステップアップパズル。逆転するだけで難しくなるのを実感してくれ!!

解き方

今回も前回同様、アルファベットをルールに従って移動させ、ゲーム名を同時に複数作ってもらう。
ルールは以下の3点。
①1マス動かすごとに、BならばAに、CならばBに、とアルファベットを戻す。ちなみに、AならばZになりループする。
②文字があったマス、一度文字が通ったマスは通れない。
③縦、または横にのみ移動し、斜めには移動できない。
以上の3つのルールに従って文字を動かし、縦または横に直線状にゲーム名ができたらそれが解答。
ただし文字はすべて使うこと。
解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。
締め切りは3月20日必着。
正解者の中から5名を選んで、垂涎の的の「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

例題

	O			
	E		T	
		N	Y	
D			R	

例題解答

	O			A
	E		T	S
		N	Y	O
K	L	A	X	
D			R	

問題

T	T				
			B		
			H		R
				U	W
		Q			
	O	M			L

2月号当選者発表

「リベンジ オブ ステップアップ」パズルの正答率はほぼ100%。不正解は1名、わかんないという人が2名でした。
難易度アンケートは、VH4%・H7%・N22%・E30%・VE35%・回答なし2%と、前作と変わらない結果。ヒント甘かったみたいやね。

当選者

木本浩之君（北海道）
羽倉孝幸君（静岡県）
鈴木俊之君（静岡県）
PN S・ISLAND君（福岡県）
PN まちゃぴろ君（福島県）
以上5名。おめでとさん。
（APAPA）

今月の残念賞



PN　踊屋君（山口県）㊣
何も言えん。ちなみに一マス開くのは引っ掛けだったのだよ。



PN　聖姫君（島根県）㊣
手書きトーンの聖姫君。弾んだポーズがいーぞ。



塩島康彰君（長野県）㊣
このよーに、ベリーハードという人もちゃんといるのだよな。



PN　みや君（三重県）㊣
寒いもんだから、あったかそーなマフラーに心惹かれてしまった。



PN　りゅう☆たむら君（神奈川県）㊣
なんかケイ○くんみたい。いや、こんなに凜々しくないかな。

基本に返った

なんですか

そのまんまだよホイ

『初心忘るべからず』編(オチはナシ)

C・LAN

はい、こんにちは。編集部一番の小者、うじゃりんぐガイC・LANです。ポミネカなきあと、ゲーメスト最凶最醜の読者コーナーとなった「なんですか」ですが、逆境にめげず今回もさっそくいってみましょう(下手にでるのが基本やね)。

「コナミ矩形波倶楽部」いったいどう読むのでしょう?

(兵庫県　BE-BOP君)

「コナミクケイハクラブ」と読みます。

ダライアスIIにでてくるボス「YAMATO」に安全地帯はあるのか?

(埼玉県　よっちゃん)

ないです。

ナイトストライカーで自機が人の形をしたロボットに変形するというのは本当ですか?

(長野県　丸和太郎君)

本当です(Pゾーン)。

ゲーメストの店は本当にあるのですか?

(神奈川県　赤木健治君)

あります。㋘屋です。

11月号(No.51)の同人コーナーにのっていた「真・元祖天才馬鹿本」は雑プ先生の書いたものでしょうか?

(兵庫県　トーフキャラ金ちゃん)

そうです。



(兵庫県　こーいち君)★それは、あなた次第?(アイランドから奪ってきたハガキです)

ビーストバスターズで救急箱を出すコツはありますか?

(大阪府　AXE君)

ランダムです。

コラムスでレベルがカンストするのは295みたいだけど319までいってしまいました。それってやっぱりバグなんですか?

(京都府　篠崎　豊君)

バグです(たまに起こります)。

…こんな感じで一言で答えられる質問を先にかたづけ…いや掲載してみました。またたまったらやってやらあ…いややってみます。

…………

Q ストリートファイターの昇龍拳、竜巻旋風脚、波動拳の出し方を教えてください。

(神奈川県　尾形真介君・香川県　みずばくおとこ君・福岡県　龍子君)

A 3人の質問をまとめてしまいました。順に説明します。

昇龍拳…レバーを右、下、右下とすばやく入れてパンチ。

竜巻旋風脚…レバーを下、左下、左とすばやく入れてキック。

波動拳…レバーを下、右下、右とすばやく入れてパンチ。

なお、これらはすべて右を向いている時の出し方です。左を向いている時は左右対称に行ってください。

Q クライムファイターズの7面ボス・ナイフ男の倒し方を教えてください。

(埼玉県　究極スラップ君)

ついでに4面ボス・チェーンソー男と5面ボス・フレディもどき男の倒し方も教えてください。

(愛知県　大竹克之君)

A ナイフ男ですが、まずナイフを持ってきます。さらに直前のザコ(グラサン男)2人をラリッた状態にしておきます。ナイフ男とy座標をずらし、ナイフで1回刺して上か下に逃げます。目安としては、ひざのあたりを狙ってください。失敗したらザコを倒し、ナイフを拾って同じようにします。ナイフがなくなってしまったらとびひざげりで攻撃します。大体ボス本体に着地するぐらいの間合いで飛び込みます。ケリがきまったらすぐ上か下に逃げてください。でも非常にムズイ。

チェーンソー男は、y座標をずらし、奴の前を通り過ぎるとチェーンソーを振り降ろすのでその間に後ろにまわって鉄パイプ等で1回攻撃し、すぐ逃げます。注意する点は、奴の前を横切る時、遠い位置(y座標が)から横切るとチェーンソーを振り降ろさず、近い位置から横切ると切られてしまうということです。

フレディ男はパンチの連打で倒せます。あるいはナイフ1回刺してちょっと後退し、また刺して後退…で楽に倒せます。正面から近づいても大丈夫です。ここはいかに早くカンフー男を倒すかにかかっていると言っても過言ではないでしょう。

Q エリア88の旅客機面のロケットモビちゃん(?)の出し方とその効果を教えてください。

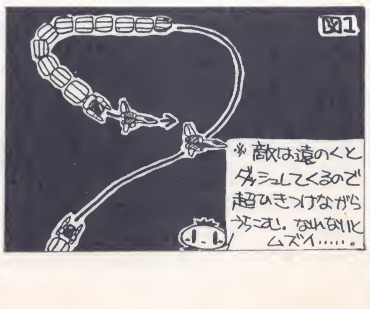
(宮城県　ウンモ星人君)

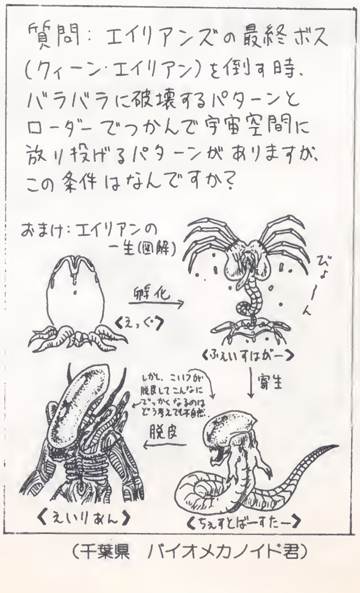
A 結論を先にいうと、わかりません(あらら…)。ほかの隠れキャラ同様、あるポイントを撃つと出ると思われます。ただ、このポイントが現れるのはけっこう時間がたってからなので、速攻で爆弾を取り外して8万点、3万$を取ったほうがいいでしょう(モビも一応点が入ります)。

Q エアバスター、ステージ3ボスの直前に登場するヘビのような敵がいますが、そいつを確実に倒す法を教えてください。

(神奈川県　あーりませんかっ君)

A ヘビは下から出現するので、上のほうの真ん中あたりで待ちます。頭が目の前にきたら下がりながら撃ち、左のほうにおいつめられたら反時計回りに逃げながら誘導し、頭が自分の前にきたら攻撃します。ヘビと自機の距離があくとヘビのスピードが上がるので、小回りにやってください。





(千葉県　バイオメカノイド君)

A 攻略も含めて解説します。倒し方は、T.M.N.T.のストーンウォーリアーと同じで、y座標をずらし(これ多いな)、すれ違う時に1発当てればいいのです。ある程度ダメージを与えるとボスは白く点滅し、船外へ落とすよう表示が出ます。これにしたがって素直に落とせば(ボタン連打)、感動のエンディングが見られます。しつこく攻撃し続けると、ボスはバラバラになるという哀愁漂うエンディングとなります。

…………

いや〜、一時はネタがないと叫んでいた時期もありましたが、最近は質問のお便りも増えて、いやまいったね、とうれしい悲鳴をあげる毎日です。

次回は「ビデオ発売記念!グラIII特集」の予定です。

さらば私の青春（第２回）

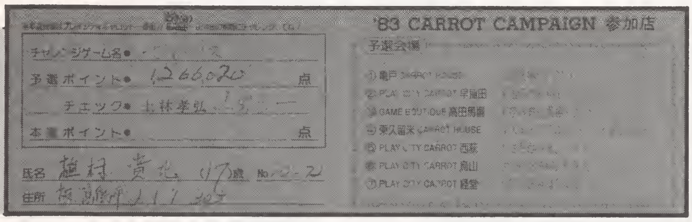
植村伴北

プレイシティキャロット巣鴨店

ビデオゲームの歴史を語る時、このお店――プレイシティキャロット巣鴨店を抜きにしては語ることはできない。最盛期にはゲームセンターの聖域と称され、全国ハイスコアの総本山とまでいわれた「プレイシティキャロット巣鴨店」。ここには数々のドラマが隠されていた。

▼ゲーメスト創刊号で紹介したゲームセンター第１号が巣鴨キャロット。そこには小学生からすご腕プレイヤー、さらに近所のおじさんまで実に多彩な人々が楽しんでいた。





交流の糸口は小さな子供たち

私がこのお店へ通い始めて、初めて出来た友達はハイスコアプレイヤーではなく、小、中学生の小さなゲーマーたちでした。

巣鴨キャロットへ通い始めてからまだ日の浅いある日のこと、私が熱心にハイパーオリンピックをやっているその横で、画面を見ながら一人の少年が何やら話しかけてきました。

よく駄菓子屋などでゲームをプレイしていると、子供たち（あえてガキ共とは書かないことにしましょう）がベタベタの手で画面上を指さしたりさわったり、あーでもないこーでもないと解説してくれたりして、非常に気分を害してしまうことがありますネ。この時も一瞬ふっとそんな過去が頭をよぎり、無視してればそのうちどっかに消えていくだろうと、黙々とプレイし続けました。

しかし、彼が私の思っているようなうっとうしい奴でないことが、プレイ中の問いかけを聞いているうちに明らかになっていきました。

彼はゲーム中のテクニックを、要するポイントだけに的をしぼり、しかも気をつかいながら私に質問してきたのでした。

私は情のない鬼ゲーマーでもなければ人間ぎらいでもないので、この小学生プレイヤーに共感し話を交わしました。以後、顔を合わせる度に年齢の差を忘れてゲームのことを語り合ったものでした。

このお店には、このように比較的小さなゲーマーたち（といっても今ではもう大学生くらいになっているかもしれませんが…）も多く、いかに健全で、誰でも安心して入りやすい空間だったかを改めて思い出させます。

コミュニケーションを重要視

やはり何と言っても、このお店の一番の持ち味はコミュニケーションを重要視していたことでしょう。

開店当初、らくがきコーナーと題して、小さな白い紙にメッセージなど好きなことを書いて壁に画びょうでとめるという一画が設けられていました。私も自分たちのゲームサークルの宣伝や、友人への伝言などをよくはったものでした。

これが後に、巣鴨キャロット名物「巣鴨ノート」に姿を変えていきます。

今でこそ全国各地の常連客のい



植村　伴北（24歳）
ゲーム歴13年、VG2というゲームサークル（登録者2700名余り）を約10年前に発起し、国際交流や、多種イベントの企画、ゲーメスト創刊などを手がけ、今日、ゲーマーの哲学を自分なりに考えるまでに至った。

るゲーセンでは、一軒に必ず一冊はあるという、この交流目的を主としたノートも、この当時はまだ珍しかったのです。常連客はもとより初めて来店したゲーマーや、時にはメーカーの開発の方まで文章を書かれるといった盛況ぶりでした。

ところが残念なことに、近年ノートの使い方が心悪しき者たちによって荒されて廃止になってしまいました。それまで延べ80冊近くのノートがゲーマーの文章でうずめられたと聞いております。

このノートで知り合った友人は多く、その後、巣鴨キャロットが有名になってから訪れて来た、全国各地のゲーマーの物事に対する見方や考え方などもうかがえて私にとっては貴重な資料でもありました。（現在でも、このノート類はしかるべき所で保管されているそうです）

巣鴨ハイスコア計画の影にあって！

最盛期は、今になって思いますと、店員さんも常連もよくこれだけの顔ぶれが一カ所にそろっていたなぁと思わせるような面々が勢ぞろいしていました。中でもビデオゲーム評論家の異名を持つ見城こうじ氏は、店員さんでありながらこのお店の躍進にかなり大きな役割を果たしました。

彼は、かなり古くからビデオゲーム名等を年代順かつメーカー別に分けたリストを作成するなど、すごく研究熱心なゲーマーでした。

その彼が高校の卒業休みにゲームセンターでバイトをしようと計画し、ナムコ本社へ電話を入れたのだそうです。相手の人から「君は運がいいよ」と言われ、2日後にオープンする巣鴨キャロット店へのバイトが決まったというわけ（ちなみに、彼の自宅と巣鴨店は目と鼻の先）。

見城氏は2日間の研修を経て、開店初日から巣鴨キャロット入りをし、以来、6年以上にわたり、ここで店員をしていました。

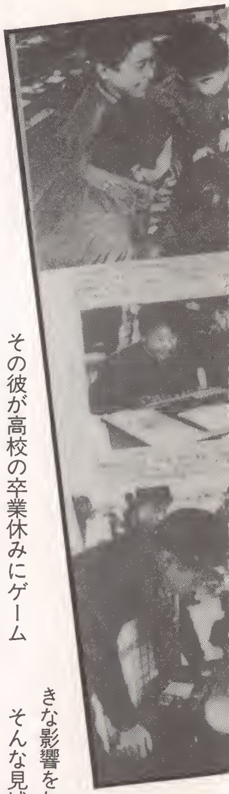
彼は後にパソコン誌のB誌においてもバイトをすることになり、巣鴨キャロットのハイスコア集計や掲載などをめぐって様々な努力をしていました。

ゲーメストがまだ創刊していなかったこの時代、全国のハイスコア競争はこのB誌にその名を載せてこそ価値があり、勝負の分かれ目ともなっていました。

現ゲーメスト編集長の石井ぜんじ氏、やまかわ悠理氏、そしてこの私も、当時、この雑誌でその名を全国に轟かせるべくハイスコアへの努力を惜しまず行ったものでした。

巣鴨キャロットで、歴戦のハイスコアを出した数多くの人たちと共に、そのハイスコアを全国へ紹介するかけ橋となった彼の功績は実に大きかったと思います。

また、彼は独自に「BGM」なる個人同人誌を発行し、その誌上において、各メーカーのゲームに対し厳しい批評や指摘などを行っていました。見城氏独自のゲーム哲学は、当時のゲーマーたちに大きな影響を与えました。



▶キャロット系のお店で同時に競う、チャレンジカード。

そんな見城氏は、突然のプレイシティキャロット巣鴨店のオープンを「僕もあの時はさすがに驚いたけど、やっぱり因縁だったんだねェ」と後に語っていました。私は、そんな偶然のいきさつに何か目に見えない宿命めいたものを感じざるをえませんでした。

それは、もし彼ひとりがこのお店にいなかったとしたら、今日伝えられている巣鴨キャロット伝説は、大きく変貌していたに違いありません。

もう一人のスーパー店員さん

私の古くからの知人で、やはり同じく開店初日から巣鴨キャロットでバイトをなさっていたSHY（事情により当時のハイスコアネームで名称とさせて頂きます）さんという方がいらっしゃいました。

彼はボスコニアン、スクランブル以来のシューティングゲームの鬼。1983年に開催された、第1回ナムコゲームチャンピオン大会において「ゼビウス」部門ベスト3内に入るなどのすご腕。ゼビウスカンスト（999万9990点）を100回以上もプレイしたことでも全国的に有名な方でした。

SHY氏は、やまかわ悠理（当時は有田）氏などとゼビウス一千万点達成短縮時間などでしのぎをけずる戦いを繰り広げていました。他にも数多くの大記録を残し、我々を驚愕させました。

また、彼はシューティングゲームをプレイするのには「ワイン持ち」（レバーの下から手を回して持つレバーの持ち方？）が楽だと教えてくれたりして、以来私の尊敬するゲーマーの1人となったのでした。

巣鴨キャロットへ行けば、すでに名物的になっている彼のしなやかなゼビウスプレイが見られるということで、各方面から様々な人が訪れて来たものです。

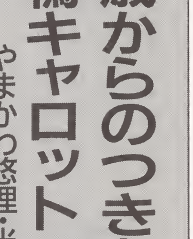
もし機会があれば、ぜひあの名プレイをもう一度拝見させて頂きたいものです。

（以下次号）

●このコーナーへの感想ご意見等お待ちしております。

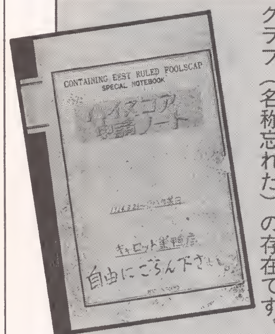
16歳からのつきあい巣鴨キャロット

やまかわ悠理・当時有田(!?)



当時16歳だった私も巣鴨キャロット店の開店日には行きました。開店のお知らせのチラシに載っていたゲームのタイトル数の多さからも「大きい店だなあ」と思ってましたから。開店記念とばかりにプレゼントなどをかかえて帰った記憶がありますね。

私が巣鴨キャロットで思い出深く残っているのが巣鴨キャロットクラブ（名称忘れた）の存在です。



▲巣鴨キャロットハイスコアノート。

月イチでイベントが開かれ、そのイベント内容がユニークなこと（ex、ゼビウス夜景プレイ、マリオブラザーズ殺しあい）。その中でも、グロブダーのビンゴは忘れられませんね（発売当時のことで、いきなり99面引いてしまったもので、クリア率一パーセントの私がクリアできるはずがなかった…）。最近では、こういったユニークなイベントはほとんどありませんから、深く印象に残っているのです。

また、巣鴨キャロットへ行くのに電車代を惜しんでチャリンコで1時間半かけて行った覚えもあります（電車代はもちろんゲーム代。ギャプラスのハイスコアを出して帰ったのを覚えている）。

ハイスコアといえば、巣鴨キャロットでハイスコアを出すには難しく、そして名誉なことでした。ドルアーガの塔の1コインクリアも初めて巣鴨キャロットで達成し、まわりを見回したらギャラリーが30人くらいいた覚えもあります（その中に石井ぜんじさんがいて拍手までしてくれたのを——私は知らない）。ギャラリーがたくさん集まるのもこの店ならではのことでしたね。

そして、当時名の知られたプレイヤー（だけじゃないけど）と知り合えたのもこの店でしたね。今ごろどこで何をしているのだか…。もう一度（などと言わず何度でも）会いたいものですね。

これだけのスペースでは語りつくせないほどよもやま話があるのですが、また別の機会に…。

（談）

超実践的ゲーム制作講座 2

GOD鈴木

ゲーム作ろうぜ!!

なんの知識も持たずスタッフもとのわずとにかくスタートしたメンバーが遭遇した問題は? 体験的ゲーム制作実践論といこう!



ゲーム歴はゼビウスあたりから。本誌デビューはLRIV(ロードランナー)。以後、雑多に仕事をこなすが、その実パソコンがやりたかった人。身長57m・体重550t・好物はウイスキー。

前回は、B・TYPE発足のいきさつについてふれた。

もちろん、この発足後にさまざまな問題が次々と持ち上がってくるわけだが、最も大きな問題のひとつがプログラム。

ゲーム作りなんて初体験の集団であるからして、プログラム担当の人間にしても、本格的なゲームプログラミングは初体験。

「やってみなけりゃ、わからんでしょ」で始めてはみたけれども、今振り返ってみると、やはり無謀だったとしか言いようがない。

まず目的を持つ

それはさておき、このゲームプログラムで特に壁になったのは具体的なゲーム制作法だ。

コンピュータゲームを作る場合、コンピュータ言語の知識が最低限必要である。

しかし、しかしである。

ちょっと極端なたとえだけれども「日本語を知っているからといって、小説が書けるわけではない」という言い方もある。

コンピュータ言語を知っているからといって、それでゲームのプログラムが組めるとは限らないわけだ。

コンピュータ言語の解説書はたくさんある。

しかし、それを応用した実践的なゲーム作りについてふれている本は極端に少ない。

また、そうした実践的な知識は「教わる」ものではなく「盗む」ものであったり、自分なりに苦労して身に付けてゆくものとされているようだ。

確かに、行きつく所はそうだ。

特にプログラムの作業の上での極めて微細な点については、実際に自分で体験して考えて身に付けていくしかない。

ただ、ゲーム作りにおいてごく基本的な概念・仕組みについては知っておく必要がある。

ゲームを作りたくて、コンピュータ言語を覚えようとしても、いざ始めてみると難しくて投げ出してしまう人が多い。

それというのも、具体的なコンピュータ言語の使い方がわからない(知らない)まま、単にコンピュータ言語を覚えようとして、挫折するのではないだろうか。

明確な目的と具体的な方法を持たないままでは、面倒なコンピュータとの付き合いは続かないのが普通なのだ。よほど2進法が大好きなコンピュータ野郎でもない限り、あきてしまうのも仕方がない。ゴールの見えないレースなんて続くものではない。

逆に言えば、ゲーム作りの、ある程度の具体的な方法・目的がわかっていれば、それを実行する方法(コンピュータ言語)はおのずとついてくるものではないかと思う。

「方法」よりもまず「目的」を見付けること。それが第一なのである。

同人テトリスは遊べない

テトリス以降、雨後のたけのこのようなパズルゲーム・ブームだ。いやブームではなく、もはや定着した感さえある。

そんなわけで、パソコンゲームの同人ソフトの世界でも、パズルゲームの嵐だ(1)。

で、ほとんどそのまんま「テトリス」、もしくは「テトリスもどき」が数多く出回っている。

しかし、断言してしまうが、ちゃんと遊べるものはほとんどないのが実情だ(2)。

なぜかという理由はいくつかあるが、第一はジョイスティックなどの入力受け付けのタイミングがきっちりと一定でないからだ、と私は思う。

ボタンを押した時、ちゃんと90度ブロックが回転する場合もあれば一度に180度、もしくはそれ以上回転してしまったりして……。

ただでさえ操作が微妙なこのゲームで、ジョイスティック入力間隔が一定でないのは致命的だ。

パソコン版に限らずアーケード版にしても、メンテナンスが悪くボタンが過剰に反応して、ブロックが回り過ぎて(3)閉口した経験の持ち主は多いはずだ。

テトリスみたいなアクション性の強いパズルゲームやシューティングゲーム、アクションゲーム(4)などの、いわゆる「リアルタイム・ゲーム」では、このジョイスティック入力の管理が基本中の基本だ(5)。

この点を中心に今回は話を進めていきたい。

ここが肝心! 1/60の世界

コンピュータゲームの表示はブラウン管によって行われる。

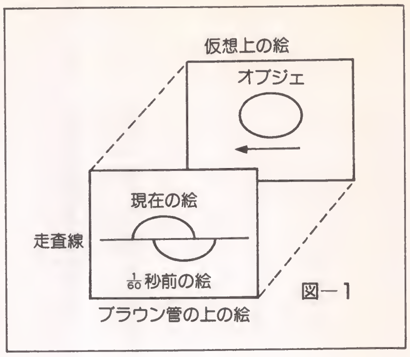
このブラウン管の上での表示は具体的には、どう行われているのか?

瞬間的に画面全部を一度に表示しているわけではない。

1ラインずつ画面上から下にかけて表示しているわけだ。これが世に言う「走査線」(6)。

そんなこと、誰でも知っているって? しかし、これが曲者。

ブラウン管上の絵は、次々と古い絵の上に新しい絵を上書きしている。



図—1

例えば、画面中央でオブジェが横移動しているとしよう。しかも、走査線が画面中央に走った瞬間に横移動したらどうなるか？

この瞬間、画面上半分が新しい絵で、下半分が古い絵だから、図—1のような状況になってしまう。

走査線が画面全部を表示するのに要する時間は、約1／60秒。つまり図—1の場合、画面上半分は現在の絵だけど、画面下半分は1／60秒前の絵だ。そこに表示されているオブジェも1／60秒前の座標だから、当然上半分とはずれている。

走査線が画面上を走っている間は絵を書き換えない（オブジェの移動は行わない）。

その間は、スコアの計算なり敵とマイキャラのヒットチェックなり、ジョイスティックの入力なり、各オブジェの座標計算など数値上の計算の時間にあてる。

全部の計算上の処理が終わったら画面上に走査線が走っているか調べる。

そして走査線が画面下に来るまで、何もしないで待つ。

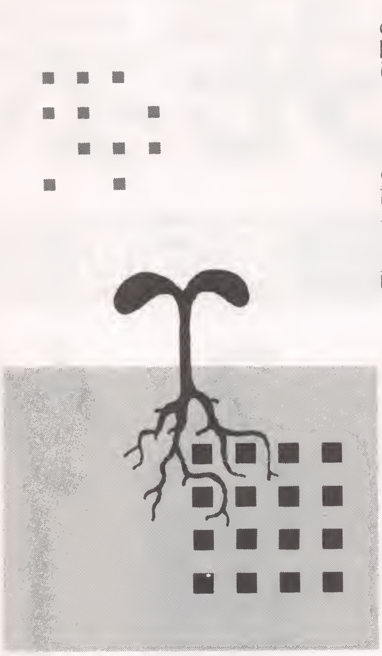
走査線が画面最下段までの表示を終え、再び画面上から表示を始めるまでに一定時間(7)がある。

この間に、先ほど計算しておいた値を基に、スコア表示なりオブジェ表示なり、画面スクロールなどを行うわけだ。

つまり、ゲームのプログラムは各オブジェの座標などの数値を記録し、計算によってそれらを変化させる部分と、そうして計算された数値を基にして画面表示を行う部分の、2つに分けることができる。

もちろん計算する部分は1／60秒で終わるように組み立てなければならない。

1／60秒単位できっちり計算と表示を繰り返せばゲーム進行も一定であり、ジョイスティック入力も一定だ。これさえちゃんと守れば、前述のテトリスのジョイスティック入力問題も解決だ。



しかし、画面上のオブジェが多過ぎて、1／60秒で計算が終わらない場合もやはりある。

計算が終わってみたら、垂直帰線期間を過ぎていて、次の垂直表示期間になっていた。

仕方がないので、2回目の垂直帰線期間まで待ってから表示することになる。

1／60秒で済ませなければならない処理が倍の1／30秒かかるわけで、画面上のゲーム展開も半分のスピードに落ちてしまう。

これが世に言う「スローがかかる」という状態なのだ。

単に「処理が重いから遅くなる」のではなく、こうした仕組みがわかっていれば的確な対応ができるというものである。

カギは——やはりマシン語

こうした1／60秒単位のプログラム進行は、アーケードゲームやファミコンなどの家庭用アクションゲームでは基本中の基本だったりする。これはビデオゲームの開発関係者はすでに熟知していることである。

しかし、またも悪例として出して申し訳ないが、パソコン同人レベルになると、その点を無視している（知らない？）ものも多いのである。

そうした同人ソフトは、よく見ると画面表示がちらついているとか、処理が重くなればほとんどそれに比例してゲーム進行も遅くなるとか、ジョイスティック入力がいいかげんだとかの現象が現れる。これは1／60秒の基本を守らないために起こる問題である。

パソコンの場合、逆説的に言うと、へたに？環境が整っているために、BASIC(8)やC言語(9)などの高級言語(10)が横行している。

こうした高級言語は、ハードウエアを意識しないでプログラムが組めるのが長所だ。

半面それが短所でもあり、1／60秒単位でのプログラミングのようなスピードの速さ・正確さ・ハードウエアに対する近さでは弱い。

そこでアクションゲームを組むならマシン語が最低条件となる。

実際、アーケードゲームやファミコンなどの家庭用ゲームでは、マシン語で組むのが普通(11)であり、さまざまな言語が使われているのはパソコンくらいなものである。

話がパソコン関係に傾いてしまった。しかし手軽にアマチュアがゲームに手を染められるのはパソコンゲームの世界だ。ということでアーケードゲーム専門誌でパソコン（ゲーム）の話が出てくるのも容赦願いたい。では、また次号。

【注解】

(1) もっとも、テトリスはもともとはパソコンゲームの畑の出なのだけれども。

(2) ごく私的な例で申し訳ないけれども、清水氏の作られたX68のテトリス（PDS）だけ、唯一抜きん出た傑作だった。

(3) 「高速回転」なんて、私のまわりでは言ってました。

(4) アーケードの畑では、「アクションゲーム」は「キャラクターゲーム」とほぼ置き換えられる言葉だけど、パソコンの畑ではRPGやアドベンチャー・シミュレーションと区別するために用いられる言葉で、「リアルタイムゲーム」に近い言葉ですね。

(5) なのになぜ、この基本さえ守っていない同人ソフトが多いのでしょう（だから〝同人ソフト〟なんだって話もある）。

(6) この走査線も、点を横に連続して表示することによって成立している。

(7) これを「垂直帰線期間」と言ったりする。もちろん一瞬の世界だ。ちなみに走査線が走っている間が「垂直表示期間」だ。覚えていればカッコイイゾ。

(8) もともとは、文系の学生にプログラムの仕組み（流れ）を教えるために開発された言語。つまりプログラムのシミュレーションみたいなものだ。それなりに利用価値はあるけれど、これでビシバシのリアルタイムゲームの制作はつらい。

(9) コンパイラ言語。BASICとマシン語の中間と考えてもいいかもしれない。「A」と言ったら「アセンブラ」（マシン語）、「B」と言ったら「BASIC」、「C」と言ったら「C言語」。「A・B・Cは知ってても、それだけーじゃ困ります」とは関係ない。

(10) 高級言語とは人間にとってわかりやすさを重点においた言語。BASICなど。逆にコンピュータにとってわかりやすいマシン語を低級言語と言ったりする。

(11) 「マーブル・マッドネス」がCで組まれている、というのは本当だったんでしょうか？

まず企画書の書き方から

機種をX68000と決めてから、メンバーはまず勉強会を行うこととした。もっとも勉強会と言っても、メンバーの中にゲーム制作の経験者とかベテランはいない。みな初心者なのだ。

ということで、神田小川町の喫茶店の一室を借り、かつてアーケードゲームの開発にたずさわってきた、もとA社の開発企画者に講師となっていただいた。

テーマはゲーム制作にあたっての企画書の書き方、その重要性について。基本中の基本のはずなのだが、それでもみんな感心して耳を傾けるばかり。

それだけならいいが、グラフィックを担当することになっていた1人は勉強会に大幅に遅れてきた。というだけならまだしも、遅れてきながら会議の進め方についてクレームをつけ、それに対して「それはないよ」と反発する者も出て、講師を前にして言い合う有り様。いまだ助走の段階なのに…前途多難！

発表 第3回 ゲーム懸賞論文入選作品

第2席

「あの時のこと…」

新しいこと、未知なるものに接し、挑戦することがボクたちに本当の人生の楽しさを教えてくれる！

松永直行

東京都
（20歳・自営業）

やっぱり黙っていられない

まさかゲーメストで、あの時のことを思いだすとは、思ってもいませんでした。

あの時のこと…それは昨年のゲーメスト7月号に載っていた、高野昭太郎君が書かれた、ゲーム懸賞論文のことでありました。

内容は校内弁論大会で、ゲームセンターについて述べたというものでしたが、あの論文を読んだとき、僕は自分の姿とオーバーラップさせて考えてしまいました。

あの時のこと…あれは2年半くらい前、水ぬるむにはまだ早い、2月のことでした。

当時高校3年生だった僕と友人二人は、TVゲームに批判的だった学校側の一部の教師と、事あるにつけ言い争っていました。一部の教師は、TVゲームは退廃的で何も生み出さないうえに、教育上も好ましくないと、頭ごなしに僕らに押しつけていました。

僕たちはもうすぐ卒業ですし、そういった固定観念だけの輩との口論を、これ以上やらかす気はなかったのですが、それでは何とも釈然としません。そこで目についたのが、卒業生による校内弁論大会でした。この弁論大会はクラスの代表という形ではなく、前もって発表する内容の下書きを先生に見せ、チェックを通過した者が出られるといった形式でした。

僕と友人KとOは、さっそく「クラブ活動のメジャー指向とマイナー性」というタイトルのレポートを提出し、先生からOKをもらいました。発表は口達者のKがするということで合意しました。

ゲーム批判の裏に隠されたもの

そして弁論大会当日。全校生徒と先生が体育館に集められ、いよいよ大会が始まりました。しかし生徒の発表する内容は、どれも似かよったものが多く、やはり先生のチェックを通過できるものはこの程度か、と改めて考えさせられました。ほぼ同じ内容の発表に、会場の雰囲気は、少々ダレ気味でした。そしていよいよKの発表する番がやってきました。

Kが壇上に上がりました。そして机の上に置かれているコップの水を、一口飲みました。

「はい皆さん、これが何だかおわかりですか？」

Kは先生に見せたレポート用紙の束を、バサバサと振ってみせます。

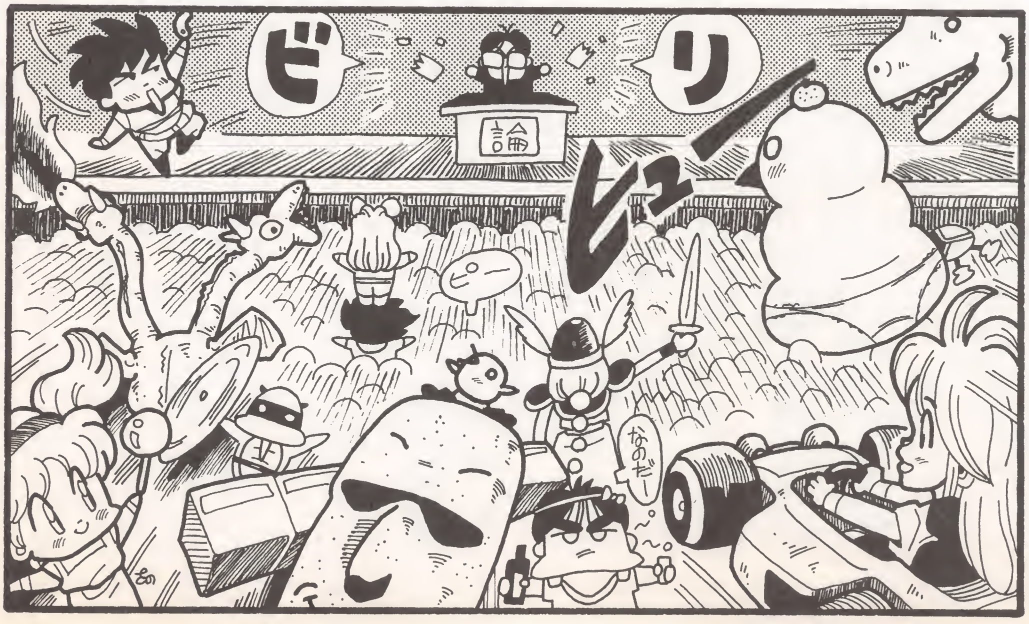
「そうです、これは僕が一週間かけて書きあげたレポートです。しかし、ここに立った時点でこれは……こうです」

ービリビリビリ！

そう言うとKは、おもむろにそのレポート用紙を、破り始めました。レポート用紙はバラバラになって壇上に散りました。あまりの突然のKの行動に、それまでダレ気味だった会場の雰囲気が、ピシリと引き締まりました。

「さて、これでシナリオは一切なくなりました。それでは何を話しましょうか……」

このパフォーマンスには、先生たちもドギモを抜かれたようで、誰一人止めに入りません。



「そうですね……それでは僕の大好きなTVゲームについて話しましょう。僕は言いたいですね。TVゲームを非難する大人に、あなたたちは単なる安全主義者ではないかと……。それゆえに未知なるTVゲームの存在を否定したがるのではないかと。今の社会は、子供たちに対して好奇心よりも注意深さを、冒険心よりも安全性を選択させるような教育をする傾向があります。疑わしいことは避けろ、知識の範囲にとどまれ、などというように。

僕たちは小さい頃から、あらゆる物に対して、『準備する』ということを教えられてきました。しかし、未知なる物に対しての準備などは、存在しません。そうなってくると、出される結論は明らかです。未知なるものを避けよ、危険に踏み込むな、面白くなくても地図の通りに歩け……と。おそらく今の子供たちは、昨日と同じ今日が、今日と同じ明日が、これから永遠に続いていくことに、へきえきしているでしょう。これまでの人生で、僕が最も心をときめかせたのは、幼い頃、自分のしたいことをやり、震える心で未知なるものと接した時……そしてその震える心を再び与えてくれた、TVゲームと出会った時……この二つが鮮明なる記憶として、脳裏に焼きついているものです。

僕たちは『確実な文明の繁栄』という言葉をよく耳にします。この言葉は親から与えられ、それが教育者によってさらに強化されて、蓄積されていくのです。子供たちは物事を試さないことを学び、未知から遠ざかるように教えられます。『人と一緒に迷わず、正確に行動しなさい』。もし皆さんが、このような単なる安全主義者の命令に従っているのであれば、今まさにそれと決別すべき時ではないでしょうか？　新しいこと、未知なるものへの挑戦をやってはならないという考えは捨てたほうが、はるかに人生をエンジョイできます。皆さん！やろうと思えばできるのです！ご清聴、ありがとうございました！」

僕たちの挑戦は終わらない

終わった……すべてをくつがえす、Kの発言が終わりました。僕たちは孤立するのを承知で、友人Oと拍手をしました。

―パチパチ……パチパチパチパチ……

するとどうしたことでしょうか、会場のいたる所から拍手が聞こえてきます。それはやがてオオーッというどよめきと共に、会場全体を拍手の渦に巻き込みました。僕はこの時ばかりは、さすがに足が震えてきました。

その後、僕たちは職員室に呼ばれるのを覚悟して、教室に戻りました。しかし担任の先生は何も言いませんでした。しかし下校間際になって、初めて一言、言いました。

「A先生……泣いてたぞ、くだらんことを堂々と言いやがって……ってな」

A先生……それはTVゲームを非難していた先生の一人でした。しかし僕たちは、その泣いたという意味が、よくわかりませんでした。

怒りか、嬉しさか、悔しさなのか……。

今になって思えば、それすべてが入りまじった涙だったと思います。そしてその涙こそ、卒業する僕たちへの別れの言葉だったような気がします。

あれからおよそ2年半がたちました。僕はゲーメストの論文を読みながら、あの時のことを思い返します。今考えれば、あの頃は体感ゲームの絶頂期だったように思います。同時に体感ゲームを旗頭に、TVゲームとゲームセンターが世間に進出した時期ではなかったかと……。

はたして、今でもあの時のように、恥も外聞もかなぐり捨ててゲームのことを語れるかどうかは、疑問です。しかしゲームに対する思いは今も変わってはいません。そしてこの思いだけは、これからも大事にしていきたいと思います。ゲームが語りかけてくれる限り、いつまでも……。

批評

今回は2席に入賞した松永直行君の論文を紹介します。

松永君の論文は、厳密には論文というより体験談で、校内でゲームを題材にして弁論大会に出場した時のことを思い起こして描写しています。

光ったのは、なんといっても根本的に文章がうまいこと。論旨をまとめて、人に納得させなければいけない本来の論文と違って、書きやすかったとは思いますが、それにしてもたいしたものです。

しかし逆に、「うますぎる」ことが少々ひねくれている私にはひっかかります。もう少し抑えた表現にした方が、よりリアリティが増したのではないでしょうか。

その点を除けば、ゲームを危険なものとして捉える大人と、対する青少年の心情がよく表れていると思います。

（ぜんじ）







特集

SNK新時代

ゲーメスト大賞特別賞受賞の
NEO·GEO……この挑戦状が
ゲーム界に叩きつけられ、1年がたった。
オズマウォーズにはじまり、
サスケコマンダー、A.S.O.、怒と
独自のゲーム作りを続けてきたSNK。
A.S.O.Ⅱほかの新作情報も混じえつつ
その実体をリポートしてみよう!!









時代を超え、戦略シューティングの名作がよみがえる!!



SNK随一の縦スクロールシューティングがNEO・GEOを得てさらに進化だ!

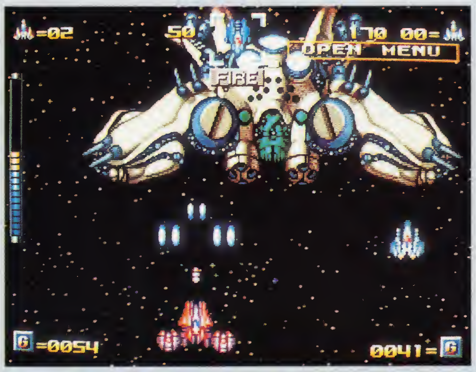
君はRでかせいだか

今をさかのぼること6年前、パワーアップシューティングの極めつきとして発売された「A.S.O.」。おそろしく奥の深い戦略性と、コクのあるゲーム内容で数多くの中毒者を生んだSNKの大名作だ。

そのA.S.O.が帰ってきた。

一見別のゲームかと思うほどグラフィックやサウンドなど進化しているが、聞けば企画は前回と同じ人、システムもあえてほとんど変えていないという。はたしてどんなゲームになるのか!?興味の尽きない君に、今回は最新情報+画面写真をお届けしよう。

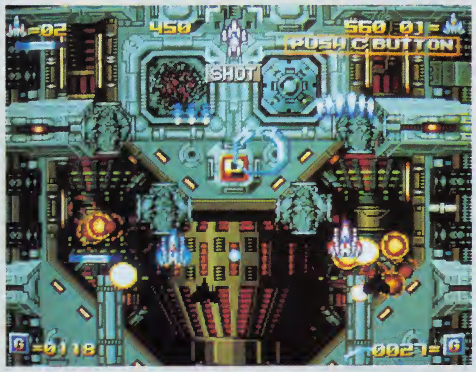
続編ということで、前作のファンはどう変わったか思わず気をもんでしまうところだろう。結論から言うと、システム自体に大きな変更はない。ストーリー的なつながりは今のところ不明だが、全体的な印象としてはA.S.O.の個性的なシステムを現代のハードで構築しなおした、という感じだろうか。映画で言えば、続編でなくリメイクという感じ。とりあえず、A.S.O.を知らない人にもわかるように説明を進めていこう。



1面から登場してくる巨大な敵。2つの腕をゴキゴキと動かして攻撃してくる。



巨大な浮遊要塞。グラフィックのパワーは前作とはケタ違いだ。集めたアーマーのパーツは画面上部に表示される。あと1つで完成だ。



空中物と地上物を撃ちわけるシステムは今では珍しい。じっくり取り組もう。

操作は2通り

A.S.O.IIでは、前作と同じ操作のほかに単純操作モードをセレクトすることもできる。

●単純操作ではAでレーザーとミサイルを同時に発射し、Bでアーマー攻撃をおこなう。

●前と同じ操作ではAでレーザー、Bでミサイル、アーマー装着時はアーマーの種類によってAもしくはBでアーマー攻撃をおこなう。

●プレイ中にCボタンでメニューを開閉し、レバーとAボタンでアーマーを選んで装着する。この操作は両者共通だ。



めくれパワーパネル



2プレイヤーの目の前にあるのが空中パネルボックス。左にはSパネルが見える。

●自機の強化（3段階）

S（スピード）
移動スピードが上がる。

L（レーザー）
空中攻撃が強化される。

M（ミサイル）
地上攻撃が強化される。

●逆パネル（パワーダウン）

逆S（逆スピード）
足が遅くなってしまう。

逆L（逆レーザー）
空中攻撃が貧弱になる。

逆M（逆ミサイル）
地上攻撃が貧弱になる。

●そのほかのパワーパネル

E アーマーのエネルギーを1ゲージ補給する。

以上のパネルは空中のカプセルザコを倒すことによって出現し、さらに撃つとS→L→Mと変わって、最終的にはG（ゴールドパネル）となる。

SLMを3つずつ取って自機が最強になると登場してくるのが、恐怖の〝逆パネル〟。これも撃つことによって逆S→逆L→逆Mと変化していく。同時に、地上のパワーポイントでKパネルが出現するようになる。

Kをとると1度やられても自機のSLMのレベルをキープしてくれるが、逆パネルを取ると効果がなくなってしまう。この状態でやられると悲惨なので、逆パネルには要注意!!

SNK新時代

NEO・GEO新たなる飛躍をめざして

これがA.S.O.IIのシステムだ!!

基本的には、縦スクロールの上空視点シューティング。敵には空中物と地上物があり、それぞれレーザーとミサイルでたおす。そしてA.S.O.の最大の特徴である"アーマー"、これを装着することによって強力な攻撃力を得ることができる。面ごとにひかえている中ボス、大ボスに有効だ。

さて、これらの攻撃は敵をたおすと出るパネルやポイントを集めることによってパワーアップする。ノーマルの状態では弱くてたまらんので、がんばって集めるのだ。このパワーアップこそがA.S.O.の醍醐味といえるだろう。

アーマー完成!! 合体攻撃!!

さてさて、ピラミッドの中には"アーマー"と呼ばれる強化兵器のパーツも隠されている。このパーツを集めてアーマーを完成させ、11種のアーマーを必要に応じて使いこなしながらゲームを進めていくわけだ。

アーマーは3つのパーツにわかれている。ここで注意しなければならないのは、1、2番目のパーツを取った時点で別のアーマーのパーツを取ると最初から取りなおしになってしまう点だ。どの面でどのアーマーを使うか考えながら着実にそろえていこう。

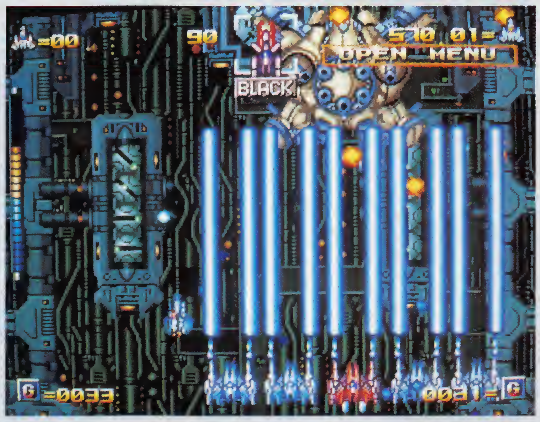
Gをためこんで面クリア時に出現するSHOPでアーマーを買うこともできる…のだが、前作と違ってアーマーは同時に5つまでしか持てないので注意するように。

装着したアーマーは、攻撃をしたり敵の弾に当たるとエネルギーが減り、それが0になるとはずれてしまう。逆に考えればアーマーは強化武器だけでなく、シールドの役目も果たしているのだ。

難しいと感じることがあっても、アーマーの使い方しだいで楽になるところも多い。頭を使ってプレイしてくれ。

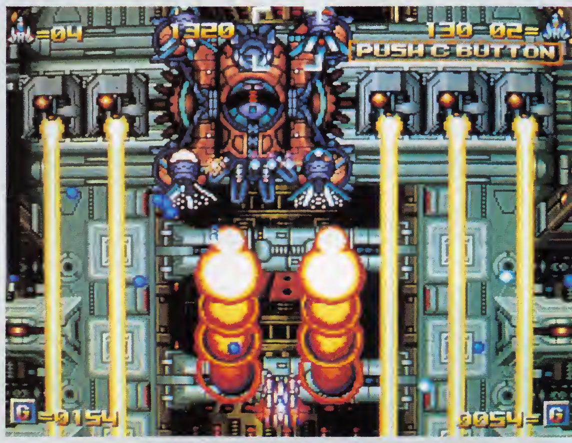
取材の段階ではまだ完成しておらず、前作の絶妙なバランスが再現されているかどうかはわからないが、ぜひともじっくり遊べるゲームとして完成することを願いたい。

発売は3月中の予定だ。（栗原）



アーマーのひとつ、レーザーアーマー。対空兵器である。


ブラックホールアーマーは地上と空中の敵両方にダメージを与える。今回初登場の強力なアーマーだ。



今回は敵の攻撃もハンパじゃない。レーザーの槍ぶすまにショットガン・アーマーで対抗！

これがA.S.O.だ!!

制限の多いハードの中で、いかに奥の深いゲーム内容を表現するか…。A.S.O.のアルファベットだらけのゲーム画面は、こんなところから生まれてきたにちがいない。いまなお魅力うすれぬその姿を、カラーでちょこっとだけ紹介!!（A.S.O.の詳しい紹介は45ページの開発者インタビューを見てね!!）



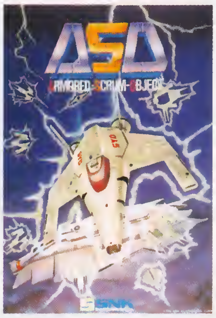
8種のパワーアーマー。オクトアーマーって何だったんでしょう?


地上のピラミッドを壊すとパネルが出る。地上物の配置や敵の出現など、よくねりこまれていた。


3面ボス、シャリプトラ。黄金色のグラフィックがいい味を出している。


マイナーアーマー、パラライザー。敵を凍らせることができるのだ!!


そして最終ボス、ジョジョ・ゼゼ。この威厳を見よ!



ポスターである。SNKのロゴが旧タイプですねー。

奪えパワーポイント

地上のピラミッドを破壊すると出現するのが、これらのパワーポイント。補助的な役割のものが多い。

- G（ゴールド）あとでアーマーが買える。
- K（キープ）右ページ説明を見てくれ。
- W（ワープ）4画面ぶん先に進む。
- R（リバース）4画面もどる。稼げるぞ。
- 1up（プレゼント）自機が1機ふえるのだ。
- E アーマーのエネルギーが4ゲージ補給される。
- E アーマーのエネルギーが完全回復する。
- Ǝ（逆Eポイント）ゲージが4へってしまう。
- C 自機の攻撃レベルは最低アーマーも全部なくなってしまう。こりゃひどい。

さらに続々登場!

NEO・GEOニューラインアップ

キミはどのゲームをやるか!!



うりゃ!!刃を持っているやつに素手で戦わねばならないぞ。OKの字は、チェンジ可能を表しているのだ。



1Pガチェンジした。ちなみに敵はカッパのよーだ。気持ち悪いぞ。

予言から400年。魔境城が今復活する。世は再び乱世へ……。

戦国伝承

©SNK

1991年2月12日発売　定価34,000円

先月号で少しだけ紹介した戦国伝承。今回は、操作も含めてもう少しくわしく説明していこう。

2人同時プレイのアクションゲームだ。ライフゲージが0になると持ち人数がひとりなくなり、持ち人数が全員なくなるとゲームオーバー。キャラクターすべてに体力設定があり、体力が落ちると肩で息をするぞ。

戦国伝承のエリアは、通常世界と異世界という2つの世界で構成され、エリア間の移動は強制的に行われるのだ。

Aボタンは攻撃(パンチ、キック)に使用。押し続けると気をためることができ、放すと気砲が発射されるぞ。

Bボタンはジャンプ。A+Bボタンでジャンプキックだ。

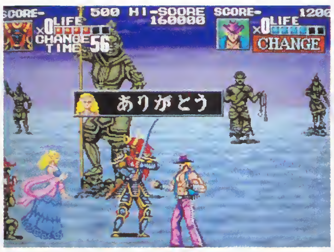
Cボタンはキャラクターをチェンジするのに使用する。

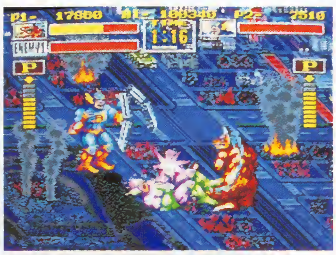
倒した敵の体力から出るエネルギー体を取ると、武器を実体化させて作ることができるのだ。武器は、日本刀「暁」、二刀流「双牙」、洋剣「シリウス」。(からっき)



真ん中に座って、命令を下しているやつが、敵の親分だ。こいつとは、いつか戦うことになるだろう。

硬派なゲームだけに、女の人が10倍美しくみえるぞ。





電車もつかめるぞ。街を破壊すればボーナスだ。

キングオブザモンスターズ



ラギの画面。ボスのよーなやつが、痛そーな顔してる。

ラギ

おもしろさ待ちきれない!!

ネオ・ジオのゲームも、そろそろ1通りのジャンルは、そろってきたようだ。そういうことで、ここでは、写真の6種類のゲームを紹介していこう。

まずは、アクションゲームの3種類。ラギ、キングオブザモンスターズ、バーニングファイトだ。

ラギは、メルヘンっぽいアクションゲーム。プレイヤーの背の大きさを変えることができるのがおもしろい。純粋なアクションとしてはすごく面白いぞ。

キングオブザモンスターズは、怪獣のプロレスゲーム。大型機をつぶせー。そーれボンバーだ。建物を破壊できるのが楽しいぞ。

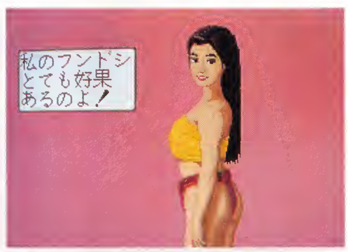
バーニングファイトは、ストリート格闘アクションゲーム。舞台のモデルは大阪で、大阪を知っている人は思わずニヤリだ。敵のボスは、どんな奴なのだろうか?

A.S.O.IIより先に出るシューティングゲームが、ゴーストパイロットだ。純粋な作りがヒットしそうだぞ。

最後は、マージャン。みなさんのおかげさまです。とにかく笑えるぞ。(からっき)



ゴーストパイロット



どしどしふんどしかな。うーん少し違うよーな気がする。

みなさまのおかげさまです



対戦プレイもできるぞ。かなり遊べるゲームだぞ。

サンシャイン



トラックを壊すのだ〜。火炎ビンを投げるなよー。

バーニングファイト

※価格・発売日ともにMVSのものです。NEO・GEOは未定です。

チャレンジャー

特集

SNK新時代

—NEO・GEO新たなる飛躍をめざして—

1978～1990

よくわかる

SNKゲーム・その歴史と展望

人に歴史あり。SNKをサンクと読んでしまうビギナー君も、「俺は"得点取ったろう君"を知っている」というねちねち君も、一読すればまたヒトツ利口になってしまうという、知識と教養のページ、それがこの「すべてみせちゃうSNK」なのであーる。

第一章 青雲立志編

SNKはかつては「新日本企画」という名で、遊技場に置く射撃のエレメカなどを作っていた。しかし「ブロックくずし」などのビデオゲームが登場すると同時に「これからの遊びはモニター画面の中の時代だ」と気付き、やがて世界を席巻することになるビデオゲームを手がけ出したのだ。

最初のうちはブロックくずしやタイトーインベーダーの許諾製造発売、その改造である「オズマウォーズ」などが主な製品であった。しかし時が過ぎゲームの画面がよりカラフルになると、SNKはサスケVS.コマンダーをはじめヴァンガード、ファンタジーなどの高い完成度を持つゲームをいくつも生み出した。

このころ、ビデオゲームはまさに日進月歩の進歩をとげており、ゲーム会社はこぞってオリジナリティのあるゲーム作りに精を出していた。インベーダーブームで乱立したゲームメーカーの多くが、この競争に敗れて消えていった。

もうインベーダーでは売れない。ゲーム製作者たちは試行錯誤をくりかえしながら、新しいタイプのビデオゲームを模索した。SNKも、そんなメーカーのひとつだった。

そんなある日、とんでもないゲームが登場した。

SNKの歴史 当時の社会／ゲーム

1978
7月、株式会社新日本企画本社を東大阪市に置く。
宇宙戦艦大和（ブロックくずし）
マイコンキット1～3（〃）
マイコンブロック（〃）
○ゲームセンターあらし新連載。
スペースインベーダー（タイトー）

1979
オズマウォーズ（ロジテック）
与作
サファリラリー
○インベーダーハウス、乱立。
ギャラクシアン（ナムコ）
平安京エイリアン（電気音響）

1980
アトムスマッシャー
サスケVS.コマンダー
ヴァンガード
タンク／タンクⅡ（アタリ）
○機動戦士ガンダム本放送終了。
パックマン（ナムコ）
クレイジークライマー（ニチブツ）

1981
サターンオブサタン
ファンタジー
スーパータンク（ビデオゲームス）
○なめ猫ブーム
ドンキーコング（任天堂）
クイックス（タイトー）

1982
本社を大阪市に移転。
パイオニアバルーン
ラッソ
ジャックと豆の木（野間貿易）
プロビリヤード（〃）
○日航機逆噴射事故。
ペンゴ（SEGA）

与作／ファンタジー
●個性的なアクションゲーム2作

ここで出てくる与作は、カラスが攻撃してくるゲームとは別物。北島三郎の「与作」のBGMで主人公が木を切るゲームである。敵の攻撃は、木の枝・ヘビ・いのしし。まさに、「与作は木～を切る～」なのである。ちなみに名前を発表したときのオペレーターの注目がものすごく、肝心のゲームがなかなか出なかったので「幻の名作」と呼ばれていたとか。

ファンタジーは、昔に出たアクションゲームとしては傑作の部類に入る。全8面あり、気球で敵の攻撃をよけまくる面とプレイヤーが敵の攻撃をよけまくる面とプレイヤーが敵を倒す面の3種類が用意されていた。そして、ゲームの目的自体オープニングでいきなりさらわれた彼女を救い出すという、のちの黄金パターンの先駆けだったのだ。（悠理）


初期の名作、ファンタジー。主人公の彼女は中央だ。

オズマウォーズ&サスケVS.コマンダー
●常に新しい何かがある

オズマウォーズは、昔のゲームとしては一風変わっていたゲームである。

当時のゲームのほとんどが、敵の弾を一発くらってミスして残機が減るというものだったのに対して、このオズマウォーズはエネルギー制で敵の弾をくらっても即死とはならないのだ。このシステムはこのゲームが一番最初である。

サスケVS.コマンダーはSNK（当時は新日本企画）の名を知らしめた名作である。それまで、シューティングゲームといえばSFものがほとんどであったが、このゲームは将軍の命をうけたサスケが大文字焼を背景に忍者部隊と戦う純和風なつくりになっていた。2面クリアするごとにバリエーション豊かな忍法攻撃（変わり身、分身など）をしてくるボスとの一騎うちがあったのも見逃せない。面が進むと自機のショットが2連射になる、というのも当時としては目新しかった。そして、一番の恐怖は倒した敵が死体となって落ちてくる（うち返しの元祖?）ということだ。

ほかにもゲームオーバー時のデモなど、プレイヤーを楽しませてくれる要素が盛りこまれたゲームだった。（悠理）


投げ縄でひつじを捕まえろ!!「ラッソ」


「サターンオブサタン」実はSNKだった…。

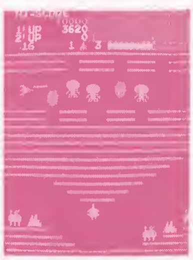
ヴァンガード
●多方向スクロールの画期的作品

せいぜい上から下へ星が後ろを流れているだけだった当時のシューティングにおいて、ヴァンガードは新しい試みを数多く導入していた。まずトンネル状の「地形」が存在すること。さらにそれが横、縦、ななめにまでスクロールしてしまうのだ。いわゆる現在のサイドビュー横スクロール"地形"シューティングの元祖と考えていいだろう。

四方八方から襲ってくる敵に対応して、4つのボタンで上下左右にレーザーが撃てるようになっていた。ブロックやストライプ、光球などのCGっぽいグラフィックも美しく、おまけに音声合成まであったのである。加えて、画像の美しさを生かすために当時主流だった14インチでなく20インチの大型モニターを使っていた（おかげで重くて大変だったそうだ…）。

雰囲気的に、同時期に出たコナミの「スクランブル」と比較されがちだが、当時のシューティングとSNKを代表する快作なのはまちがいない。

6年後に出た続編は、上空視点の全方向シューティングで、あまりパッとしなかった。（栗）


ヴァンガード。地形の中を抜けていく。

よくわかる

SNKゲーム・その歴史と展望

1978-1990

第二章 悲願熱涙編

83年1月、ナムコから登場したゼビウスは、ゲームそのものを変えてしまった。いかにもコンピュータ的なキャラクターを画面上で動かして楽しむ遊びから、練り上げられたゲーム性と操作感覚、加えて美しい画面とサウンドを持つビデオゲームへ。リアルな表現力と、高い完成度がゲームに求められる時代がやってきたのである。

そして2年の歳月を経て、SNKはT・A・N・Kと、A.S.O.という2つの名作を世に送り出す。グラフィックやサウンドもさることながら、当時のゲームとしても非常に高い完成度がこの2作にはあった。開発者の「どうだ！」という自信に満ちた声がモニターの向こうから聞こえてきそうだった。プレイが終わると「Thank you for your playing」といって、キャラクターがおじぎをしてくれるのがまた感動的であった。

翌86年には、T・A・N・Kの発展バージョン「怒－IKARI－」が発売される。ループレバーの戦略性プラス爆発の爽快感そして特筆すべきは2人同時プレイの楽しさ（怖さ？）。国内だけでなく海外でも大ヒットした。これ以降、2P同時プレイ、いつでも乱入コンティニュー可能というゲームがポピュラーになる。

ジョイフルロードやジャンピングクロスなどのコミカル路線の流れをくむキャラクターアクションが同時期に出た「アテナ」だった。当時のビデオゲームのAV指向（18禁のほうではない）にあわせたアニメ調の主人公は、あらたな層のファンを獲得した。

SNKの歴史 当時の社会／ゲーム



1983

- **ジョイフルロード**
- マービンメイズ（旧名「ACW」）
- マッドクラッシャー
- 麻雀教室
- チャンピオンベースボールⅡ
- タングラムQ（中国製）
- ○大韓航空機、撃墜される。
- ゼビウス（ナムコ）
- ハイパーオリンピック（コナミ）

1984

- ジャンピングクロス
- グラジエイター
- 出世大相撲（テクノスジャパン）
- ヴァンガードⅡ
- ○かい人21面相、某社を脅迫。
- ドルアーガの塔（ナムコ）
- ロードランナー（アイレム）

1985

- ハル21
- メインエベント
- キャンパスクロッキー
- **T・A・N・K**
- **A.S.O.**
- 激走（イースタンコープ）
- ○阪神21年ぶり優勝。新風営法施行。
- スペースハリアー（セガ）
- グラディウス（コナミ）

1986

- 社名を株式会社「SNK」に変更、本社を吹田市に移転。
- **アテナ**
- **怒－IKARI－**
- 怒号層圏
- バミューダトライアングル
- 名人戦（アルファ）
- ○ゲーメスト創刊、ソ連原発事故。
- アルカノイド（タイトー）
- アウトラン（セガ）

ジョイフルロード

●コミカルドライブゲーム

ファンタジー以来、A.S.O.までSNKが出したゲームについて説明しておこう。

現在のSNKは肉体派アクションというイメージが強いが、昔はコミカルなキャラクターのゲームを得意にしていたのだ。中でも個性的なのがこのジョイフルロード。一見キャラの大きな上空視点のドライブゲームなのだが、窓から巨大な手が出て道路わきに落ちている食料をつかみ取っていく、というのがすごい。食べないでいると燃料がなくなって止まって（眠って!!）しまうのだ。食べおわった魚のホネなんかをもう一度手を出してゴミ箱にしてるとボーナス、なんてところも芸が細かい。（栗）



手をのばして果物をとるのだ。

A.S.O.（アーマード・スクラム・オブジェクト）

●きわめて完成されたパワーアップ型シューティング

今では当然のようにシューティングゲームにある「パワーアップ」だが、A.S.O.の出た頃は自機のパワーアップはまだまだめずらしく、コナミのグラディウスとDECOのBウイングぐらいしか出ていなかった。そんな中でA.S.O.のパワーアップシステムはいきなり究極に近い完成度を持って登場してきたのだ。

1月号の本誌キャッチアップでもとりあげられているので参考にしてもらうとして、このゲームはパワーアップそれ自体が面白さの核となっている。自機のスピード、ショット、対地用ミサイル、特殊攻撃用のアーマー、アーマーを装着するためのエネルギー。これらのすべてを、地上ピラミッドを破壊して出るパネルを集めてそろえなければならない。中にはパワーダウンパネルまで入っているので、まさにアクション版神経衰弱という感じだった。各面のボスなどのグラフィックも独特で、面白さがわかれば年単位で燃えることができる奥の深いゲームだったといえる。今からでも十分にはまる価値はあるぞ。（栗）



シューティングの名作（断言）!!

アテナ／サイコソルジャー

●RPGふうキャラクターゲーム

86年に発表されたアテナは、ギリシャ神話では知恵・芸術・工芸・戦術の女神となっているが、ゲームではある国のおてんば姫という設定で、8つの世界を冒険し、帝王「ダンテ」を倒しに行くゲーム。

操作は攻撃とジャンプが基本で、敵が出すこん棒や岩を壊すと出現する兜などのアイテムによって、その後の展開が変わってくる。逆に言うと、最低限、岩を壊す装備がないと豊富な種類のアイテムも取れないので、岩が壊せるようになったらガンガン、アイテム探しができる楽しさがでてくるんですね。

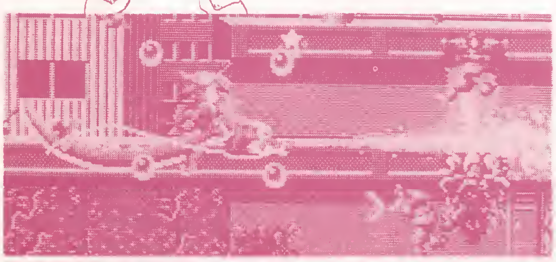
ところで、このゲームのアクションは当時はやりだったあるゲームにかなり影響をうけていると思うのですが…そう、スーパーマリオですね。

さて、アテナには続編が作られていて、「サイコソルジャー」です。今度は強制スクロールになって、2Pとの協力も可能で、必殺技が使えるようになるサイコボールを集めながら敵をガシガシ撃ちまくる、シューティングゲームにも似たゲームの作りになっていた。

アテナの時よりもキャラクター性が落ちたものの、十分おもしろいゲームだった。今後もネオ・ジオでアテナシリーズを復活させてほしいところですね!!（水島屋T・J）



第1回ゲーメスト大賞ベストキャラクター賞受賞（サイコソルジャー小冊子より。）



シーケンスーってだれのこと？



最強装備のアテナ。

SNK新時代
―NEO・GEO新たなる飛躍をめざして―

第三章 世界激闘編

86年4月に「新日本企画」の略称であったSNKは正式名称となり、米国カリフォルニア州にも支社が置かれた。

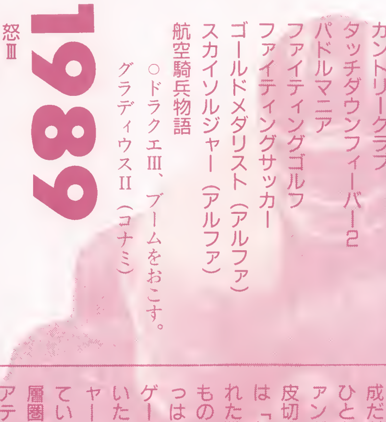
さて、続いて怒とアテナの続編である怒号層圏とサイコソルジャーが登場した。ファンは喜んだことだろう。

この時点でSNKは日本国内でのマーケット以上に海外市場にねらいをしぼったゲームの開発に専念する。そもそも会社自体海外での実績が高かったのと、怒やゲバラが海外で爆発的に売れたのに自信をつけたのだろう。87年から90年にかけて、SNKはアメフトのリアルなシミュレーションである「タッチダウンフィーバー」をはじめとした数多くのスポーツ物、格闘ものを生み出し、着実な売り上げを海外でのばしていた。だが、シューティングやキャラクターゲームが好きな国内の若い「ゲームファン」にとってその名はなじみの薄いものとなっていったのである。

そして時代は流れ、90年。ビデオゲームをめぐる状況は数年前と大きく変わってきていた。家庭用ホビー機の普及と共に急増したゲーム人口、それにともなうプレイヤー、オペレーター、そしてゲーム自体の変質。何が正しいのか、あとにならねばわからないこの時代にSNKはNEO・GEOという切り札をひっさげてかえってきた。ビデオゲーム史上、もっとも厳しい生存競争がくりひろげられている現在、SNKはいかなる勝算をもって戦いにいどむのか――

今後に期待したい。

(栗原桃郎)



1987
アメリカに海外支社を置く。

ゲバラ
サイコソルジャー
ジャンボウ／ジャンボウ2
タッチダウンフィーバー
ワールドウォーズ
バトルフィールド（アルファ）

○国鉄、NTT民営化。
R-TYPE（アイレム）
ダライアス（タイトー）

1988
自社ビルを完成させ本社とする。

脱獄
カントリークラブ
タッチダウンフィーバー2
パドルマニア
ファイティングゴルフ
ファイティングサッカー
ゴールドメダリスト（アルファ）
スカイソルジャー（アルファ）
航空騎兵物語

○ドラクエIII、ブームをおこす。
グラディウスII（コナミ）

1989
怒III
原始島
メカナイズドアタック
ストリートスマート
ビーストバスターズ
SAR
ギャングウォーズ（アルファ）
スーパーチャンピオンベースボール（アルファ）
スカイアドベンチャー（アルファ）

1990
2月「NEO・GEO」を発表。
12月 NEO・GEOゲーメスト大賞 特別賞受賞

※カッコ内は開発社名を表す。

T・A・N・K／怒－IKARI－
●ループレバーのAI戦闘ゲーム

85年に発売されたT・A・N・Kは、一風変わった操作系を持っていた。1レバー2ボタンなのだが、レバーの頭の玉がTVのチャンネル状になっているのだ。これを回転させることによって戦車の砲頭を回転させ、「敵から逃げながら相手を攻撃する」といった戦車ならではの操作性を再現していたわけである。

SNKが開発したこのループレバーはのちに改良され、例の黄色くて長いレバーとして他社も含めて十数本のゲームに使われた。

続編の怒－IKARI－では自機はランボー調の2人の男となり、前作をさらに発展させたパワーアップで派手な戦闘を見せてくれた。途中で戦車に乗り込めたり罠や防衛線があったりして、まさに気分はもう戦争であった。

この2作品に共通するのが人工知能もどきのアルゴリズムである。プレイごとに自分の行動にあわせてコンピュータが展開を変えるというもので、近づいては弾を撃って逃げていく敵兵の人間くさい動きがいかにも「戦っている」という感じがして飽きさせなかったのを覚えている。

SNKの戦争シリーズはこのあといくつか出たが、展開がスピーディーになるにつれてループレバーでは操作しづらくなったように思う。（栗）



T・A・N・K のカタログなのだ。



大爆発が迫力!!「怒－IKARI－」。

うんちくあれこれ
●ここまで読んだらもうマニア

▼今はすっかり常識の音声合成だが、SNKの音声合成はひとあじ違う。はるか昔のヴァンガード「ばんが～ど」を皮切りに、86年の怒号層圏では「わぁれを倒すために選ばれた戦士たちよ、たぁおせるものなら倒してみろうわっはっはっはっはぁ」と高笑いをゲーセン中に響きわたらせていたし、翌年のサイコソルジャーではなんと歌う!!に至っていた。…余談ながら、怒号層圏のあの声を担当したのは、アテナのポスターの絵を描いた人であったという。うーむ。

そしてNEO・GEOになり…

麻雀狂列伝においてはついに演歌まで流してしまったわけだが、近日公開の戦国伝承でもサウンドチームがまたもや美声!?を披露しているという。今後が楽しみである…。

▼とにかくアルファベットの省略型が好きなメーカーだ。ゲームのタイトルだけでも、A.C.W.／A.S.O.／P.O.W.（脱獄の海外ネーム）



VGL＆怒の小冊子。

／S.A.R.と、もう元の意味が全然わからない。アイテムもL、M、S、E、P、W、R、K、C、B……A.S.O.の画面なんてもう画面中英文だらけけである。しかし、それがSNKの味だったのだ。

▼A.S.O.からタッチダウンフィーバーまで、SNKではルールや裏話をのせた小冊子をこしらえていた。

同じころ、広報課で出していたのが"VGL"（また省略形だあぁ）という情報誌。デザイナーの製作苦労話やファンの手紙にイラスト、新製品情報と現在各社が出しているメーカー広報誌のハシリ的小冊子で、妙な味を出していた。

ちなみに、この記事冒頭にある「得点取ったろう君」というのは、小冊子上で公募された"ループレバーキャップ"の名前なのであった(安易)。

▼現在ネオジオソフトでも力作を発表しているアルファ電子だが、会社としての歴史は古い。85年のハイボルテージ、84年のエクイテスなんかを知ってる人はいるかな?古くは81年のクラッシュローラーもアルファ電子なのだ。

▼「NEO・GEO」の意味をご存じかな?これは「新たなる大地」という意味なのだ。今後のSNKに、注目したい。



ここれはアテナの1UP、せぇらぁふく!!



アルファの快作、スカイソルジャー。



大阪・吹田のSNK本社ビル。

SNK教育テレビ

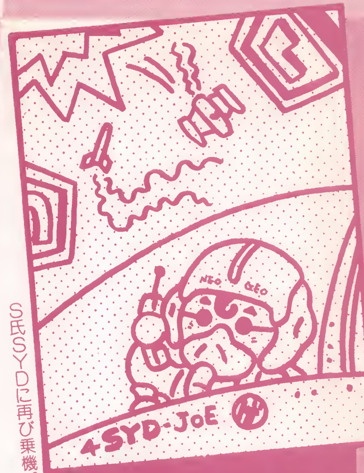
時	番組
6	00 番組のご案内▼今日の番組ハイライト▼映画「怒IKARI」メカブククイズ▼当選者発表他 30 SNKハイライト
7	00 ズームインA・S・O▼遂に発見！9つ目のアーマー「スペシャルアーマー」▼大人気、ララちゃん来る！！
8	00 ファンタジー「10パターン目にしあわせ来たる」声松戸真幹・真崎真太 30 キャンバスクロッキー「パネルをめくれば隠れキャラだったの巻」声ガイツマン
9	00 必殺、たんたんT・A・N・K「ラルフ大佐、敵陣地に進入」Mr.OBA
10	00 映怒IKARI II「ララちゃんのテーマが聞こえる」声クラーク大佐
11	00 NOWクッキング「モルトガンデみそ汁」 30 NEWS・SNK めかぶく吉野他
12	00 怒っていいとも▼ジョジョゼゼ[illegible]▼なんてったってとんでも▼ゲームマッチ
1 2 3 4 5	00 バンガードスペシャル 第1部 バンガード「バンガード発進」飛行中に遭遇したもの 00 第2部「ゴントとの戦い」そこには巨大基地が… 00 第3部 バンガードII ユナイデット・メ・ゾーンを侵略せよ 敵、遂に出現する 解説 [illegible]
6	00 スーパー・タイムーズ▼A・S・Oグッズがちまたで大流行▼特集 全日本四面他
7	00 特番ゲームグラフティPart I▼ゲームの事はまかせなさいっ、レタス教授登場」▼サファリラリーから、怒IKARIまで
8	00 メイン・イベント 新人王座決定戦 ターミン佐月VSケロッグあだ～ち
9	00 食いしん坊コーヤン▼中華風のホックン料理▼夜間食のふく料理▼[illegible]料理ハノマスズイ
10	00 特番ゲームグラフティPart II▼夢の対決 タマ名人VSオバ名人 今夜腕くらべ
11	00 痛快！忍者ドラマ「サスケVSコマンダー」
12	40 エンドレス・ナイト▼第1期から第4期エンギャル総出演！▼どさくさにまぎれてTVに出る方法▼有名なんちゃうの？吉野名人他（終了未定）

VGLより…ネタがわかった君はおとしより。

今年こそ勝負は本番!!

SNK本社開発スタッフの生の声／A.S.O.からA.S.O.IIへ

さて、SNKをレポートするにあたって、目下NEO・GEO新作ソフトの開発に全力投球中のスタッフの現場の声を聞くことができた。インタビューに応じてくれたのは、"A.S.O."アテナ"の企画を手がけて、現在"A.S.O.II"製作中の企画マン、Sさんだ。
（聞き手・石井ぜんじ&栗原桃郎　構成・栗原桃郎）



S氏SYDに再び乗機。

——今まで手がけられたゲームについてお聞かせください。

Sさん(以下S)…SNKに入ったのはもう9年前だから、社内でも古いほうですね。最初にバンガードIIの企画とキャラデザインをやって、次にキャンパスクロッキーというパズルゲーム、そしてHAL21という2人同時プレイのシューティングをすこし手伝ったあと、A.S.O.の企画をやりました。

アテナとサイコソルジャーのあとは家庭用の開発に移って、管理職をやっていたんですが、NEO・GEOでA.S.O.IIが出るというのでひさびさにゲームの企画をすることになりました。

——入社するまで、ゲームはやっておられましたか？

S…いいえ。そもそも僕は美大出身の人間で、CGがやりたいなと思ってSNKに入ったんです。当時は"企画マン"自体存在しなかったから、ドット絵を描きながらゲームの企画をしているうちにそっちのほうが面白くなってきて。もとからゲームはほとんどやってなかったし今でも下手だけど、作ってみたら面白かったという感じですね。ものを作るのが好きな人間ですから。

ただ、ひとつ作るのにやたらとこってしまうので、同じジャンルのゲームを作ってるとネタが尽きてしまうんですね。今回のA.S.O.IIは、前作から時間がたってるのでいっちょやってみるかと。

RPG的シューティング

——企画されたなかで一番手ごたえのあったのは？

S…A.S.O.ですね。ほとんど企画したとおりにできましたから。それまでのシューティングというのはインベーダー以来たいした変化がなかったんですが、「ゼビウス」が出て、ほかのゲームがみんな時代遅れになってしまった。それでなんとかこれを超えるゲームが作れないかと考えて、当時日本に紹介され出していたロールプレイング・ゲームの要素がシューティングに入れられないものかと。

（※注…A.S.O.が出たのは、ドラゴンクエストよりも前なのだ。）

そうして、パネルを取ることによって自機がパワーアップし、アーマーを装備して火力を上げるというシステムを考えたわけです。

開発には8カ月ぐらいかかったんですが、途中で「グラディウス」が出てしまってあせりました。まあ、同じパワーアップシューティングでも方向性が違うからよかったんですが。

——A.S.O.では、敵が誘導弾や壊せない弾を撃ってきますね。あれはどこから発想したんですか？

S…自機を防御したり、強力なミサイルを撃ったりと、いろいろなアーマーの力をまず考えたわけです。次に、それらに対抗する敵の攻撃を考えるんです。シールドアーマーをつけてしまうと普通の弾ではまず死なないでしょう？だから誘導弾が出るようにしたんです。こんなふうに、いろんな要素の対立からシステムを作りました。

MECHANOCRATES

▶A.S.O.に登場する敵兵器は、独立思考&自己修復能力を持つ生化学部品によって作られた"メカノクレート"と呼ばれるものである。デザイナーによるスケッチを紹介しよう。



濃密大気惑星用メカノクレート、テラノア。3匹編隊で羽ばたきながら攻撃をしかけてくる。





三葉虫に似た戦略小型メカノクレート、モルト・ガンデ。これらの敵はA.S.O.では実力を出していないという。



4面ボスのボンボネラ。ヘビのような胴体は、実はザコ敵ヴァリスがつながったものなのである。



ズイ級クレートシップの第3段階、ゾレニア・ズイ。2面ボスのハノマス・ズイ強化版として8面に登場する。自機SYDのミサイルで轟沈。

（「VGL」より）

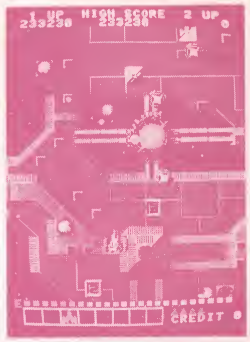
SNK新時代

—NEO・GEO新たなる飛躍をめざして—





➡「アテナは試行錯誤が長くて大変でした。はじめは男の子だったんですが、人魚になるのに男ではやっぱりサマにならないので女の子にしました」



⬇パワーアップや敵の攻撃の因果関係の上にA.S.O.システムは成立した。

細かいところまでこだわってしまうんで、いつも「こりすぎだ」とおこられてます。

こういう構成とかを考えている時がいちばん面白いですね。実作業にはいると、やっぱりタイヘンですけど。かならずどこか心残りが出てしまうし…でも、できあがるとまた別のが作りたくなる。

——A.S.O.の名前の由来は。

S…アーマード・スクラム・オブジェクトというんですが…。僕は、名前もストーリーも全然気にしないんで、いつも人にたのんで考えてもらってます。A.S.O.も、7面ボスのモデルになってる人が考えてくれた中から語呂のいいものを選びました。各面ごとのボスも、名前も形も全然なくて「こんな攻撃をしてきて、こんな風に自分の弱点を隠して」なんて感じでしたから、グラフィック担当の人がずいぶん悩んでましたよ。

最終ボスが3段階装甲を持っているというのも、サンダーアーマーで3発で破壊できるように、という考えで生まれてきています。ただ、プレイヤーがそれぞれ戦略をたてられるような余裕を残しておきましたから、「あっこんなやり方もあるのか」みたいな感じで楽しんでもらえたと思います。プレイヤーは見つけてくれるかなー、と思いながらいろんな仕掛けを作る時に入れておくんですが、なかにはこっちも驚くような遊び方をしている人もいるみたいですね。

ASOⅡは戦略ゲーム

——さて、今度6年ぶりにA.S.O.がⅡとして生まれかわるわけですが、出来はいかがですか。

S…もう少しで完成です。いま、2周目が入れられるかどうかプログラマーと相談しているところなんですよ。

なにしろ前作の頃とはハードの性能がケタ違いですから、前回でできなかったことができて嬉しいですね。見た目の演出や、アーマーの威力も派手に表現できました。

でも、基本的にプレイする人が戦略を立てて進んでいくゲームであることには変わりがありません。前回はシールドアーマーが重要でしたが、今回はほかの色々なアーマーを使いこなすのがカギになるでしょう。難しいと思う場所でも、本当にアーマーの使い方ひとつで簡単になりますから、じっくりと取りくんでみてください。

——横画面という点で作りにくくはありませんでしたか?

S…むしろ、2人同時プレイの時の調整のほうが大変でした。2人プレイだと1人死んでもイケイケで先に進んでしまうから、戦略がなくなってしまうんですね。

前回地上物だったパワーパネルの一部が、空中物になっているでしょう。あれは、横画面だから地上物だとスクロールしていってしまうから、というのもあるんですが、空中物だと出したり出さなかったりの自由が効くからなんです。

たとえば2人同時だったりあまりうまくない人がプレイしていて、パワーアップをたくさん出したいという時、空中物なら自由に展開(シークエンス)や難易度を調整できるんですね。

A.S.O.は今どきのゲームにしては複雑なシステムを持っていますから、多くの人にプレイしてもらえるよう難易度の調整に気を配っています。初めての人にはやさしく、うまい人には容赦なく、流行(はや)りのファジーという奴ですね。おかげで1面あたりのシークエンスデータが多くて、大変ですが。

あとは、前作にあったシステムの取捨選択に悩みました。逆ポイントやKパネルについても、いろいろ考えて今の形になったんです。

——前回はBパネルが画面下で取ったほうが点が高いとかありましたが、今回は?

S…昔は、ボーナスとか得点にこだわってたんですが…やっぱり、あったほうがいいですか?

——そうですね、スコアに加算されるだけじゃなくて「あっ苦労がむくわれてボーナスが取れた」とひと目でわかるようなものなら、あると面白いと思いますよ。

S…なるほど。今、考えているのがあるのですが…まぁ、お楽しみにということで。

——楽しみにしています。NEO・GEOというハードが生まれて1年になりますが、現場から見ていかがですか?

S…開発スタッフも多くなったし、社内の雰囲気もずいぶんと変わりましたよ。NEO・GEOは音もすごくいいし、全体的な容量も自由に調整がききます。グラフィックなどの表現力もとても豊かなので、企画サイドでも様々な思いつきに挑戦することが可能なわけです。今年からは色々なジャンルのゲームが登場していきますから、ぜひ期待していてください。

今回のA.S.O.Ⅱにしても、日本のファンの人たちの「A.S.O.を作ってくれ」という声にこたえて取りかかったものなんですよ。NEO・GEO本体を持っている人も家でじっくり遊べるようなゲームにするつもりです。今後も、RPGなどのジャンルが出てくるかもしれませんよ。

——なんと…。

最後に、自分もゲームを作りたい、という人へのメッセージを。

S…うーん……。基本的に、ゲームをするのと作るのは違いますからね。どんなにゲームがうまくてゲームの名前を知っていても、実際に作れなければしょうがないですから。自分しか楽しめないようなのではだめで、「仕事」という意識を持ってほしい。

最近くる人は、「こんなRPGが作りたい」「こんなゲームが作りたい」と皆言ってることが同じなんですよ。新しい考え方を持ってる人に来てほしいですね。

——なるほど…。今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。



➡84年の「バンガードⅡ」。メカデザインにA.S.O.へとつながるものが感じられる。



現在SNKではNEO・GEOの新製品情報をはじめイカシた記事を満載の「ネオジオクラブ」を熱血発行中なのだ。読んでみたいという君は、ハガキに住所・郵便番号・氏名・電話・年齢・要望などをかいて

〒564大阪府吹田市豊津町18—8
株式会社エス・エヌ・ケイ
「ネオジオクラブ入会希望係」へ

一目でバッチリ。ネオ ジオゲームリストだ!

NEO・GEO パラダイス

増刊号

からっき

増刊号と称して、今まで出たネオ・ジオのゲームを紹介するぞ!!

※評価はすべて5点満点での評価です。

マジシャンロード

風・水・火・エレメンタルが力を呼ぶ

1990年4月26日発売　定価2万8840円(税込み)

古代に封印された「ガル・アジース」が復活した。8冊の魔導書の封印を解き、破壊神を召喚しようとしている。マジシャンロードの末裔エルタは、火、水、風のエレメンタルを自由に組み合わせ変身することができる。

8冊の魔導書の封印を求めるために、敵のただ中へ向かう。

アルファのネオジオ第1弾ゲーム。戦略性の高いアクションゲームで、個性あふれる攻撃をする敵を倒して進む。

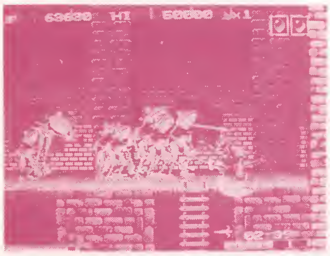
変身すれば、それぞれ攻撃方法や動きが変わり、強さも変わる。

ガル・アジースの顔が別のゲームの誰かに似ているぞ。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	変身願望度
5	5	4	3	4



電撃だー。しかし、こいつはサナギマンに似てるなー。



ケロタンを一刀両断だー。ん〜ん、やらしい…。

ニンジャコンバット

影乱れるとき、正義の光が現れる

1990年7月24日発売　定価2万8840円(税込み)

199X年、ネオニンジャシティが悪の忍者「幻妖斉」率いる影一族に襲われた。

正義の忍者「忍一族」の生き残りジョーとハヤブサは、このことを知り敵の基地「ニンジャタワー」へと急ぐ。

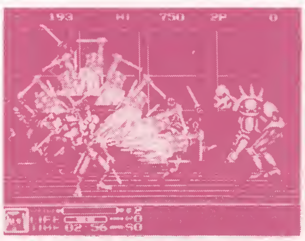
1レバー3ボタンのゲーム。忍術や手裏剣、武器を使いたくさん現れる敵をやっつけろ。

途中から仲間も増え、最大5人でニンジャタワーに殴り込みだ。

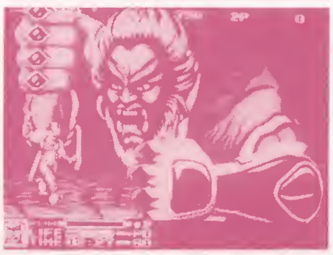
動きが、昔のアルファに戻った感じもするが、演出力はピカイチ。派手なアクションがすごく目を引く。

ライフの目盛りが、あまり意味がなかったような気もするのは気のせいか。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	協調性
3	5	3	3	5



烈風百人斬り。千人斬りじゃないぞ。



顔がでかいー。手の切り目も見えるぞ。

ザ・スーパースパイ

非道な行い、許すまじ

1990年10月8日発売　定価3万2960円(税込み)

テロリストグループ、ゾルゲ・キングが、TADOYAビルを乗っ取った。主人公ロイ・ハートは、テロリストの基地をつぶし、TADOYAビルもテロリストの手から取りもどすのだ。

1レバー3ボタンのゲーム。主人公は、手だけしか見えず、素手、ナイフ、銃を使い、テロリストを倒していく。迫力のあるアクション。的確な判断が要求されるゲームだ。

経験値とレベルアップというRPGの要素も含んだ奥の深いゲーム展開が売り。

敵が強すぎたり、マップが広すぎたりする気もするが、メモリカードを使うことで、かなり楽しめるぞ。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	強靱度
3	5	3	4	4



それにしても変な蹴り。やられてしまってるのわかる?



銃の弾も防御しようとするやつ。無駄なあがき。

サイバーリップ

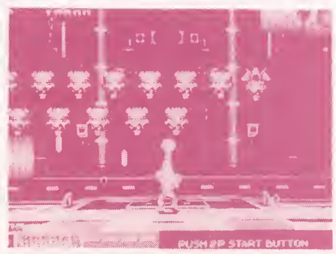
人類の英知の結晶が暴走する…

1990年11月8日発売　定価2万8840円(税込み)

軍事要塞C05のアンドロイドが、人類に対し宣戦布告をしたのだ。政府は原因をC05のスーパーコンピュータサイバーリップの暴走と発表、数々の科学の歪みが最悪の形で生じ始めていた。政府は連邦軍にサイバーリップの破壊を命じた。

1レバー3ボタンのアクションゲーム。武器の使いわけがゲーム最大の特徴。

操作性は普通だが、斜めに撃てなかったり、武器が勝手にチェンジするのが欠点。演出力は最高。



まるでインベーダーゲーム。最下段はしゃがんでよけろ。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	SF度
4	4	3	2	4



サイバーリップだ。それにしても変なコンピュータだ。

チャレンジャー

特集

SNK新時代

—NEO・GEO新たなる飛躍をめざして

NAM-1975

地獄に戻った兵士が見たものは…

1990年４月26日発売　定価2万8840円(税込み)

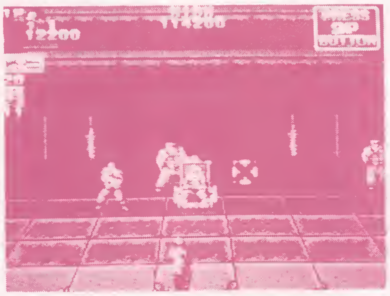
1975年、夏。
元アメリカ軍科学者、リチャード・ムックリー博士と、その娘ナンシー・ムックリー壊が北側とおぼしきテロリストによって誘拐、拉致された。

アメリカ軍の誇る特殊部隊はムックリー父娘の救出と、敵基地の破壊のため、戦火のまださめやらぬNAM奥地へと潜入を開始した。

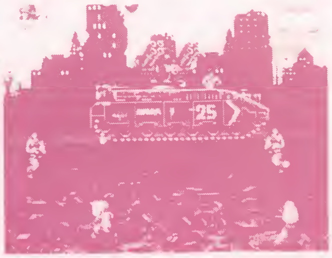
レバーと3ボタンでキャラクターを操作する。銃や手榴弾を駆使して、立ちはだかる敵をぶち倒せ。

ネオ・ジオ最初のゲームだがゲーム性、演出力はピカイチ。操作性は、慣れないとかなり難しい。どちらかというとマニア向きのゲーム。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	のめり込み度
3	5	3	2	3



ドクタームックリーの登場。こいつの攻撃はつよいぞ。



ゲーム最強のキャラ、女の人。絶対に死なないぞ。

ジョイジョイキッド

人を思いやる心を忘れないで

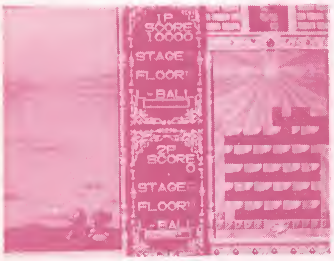
1990年11月20日発売　定価2万8840円(税込み)

従来のブロックパズルゲームに面クリアという要素をくわえて完成度を高くしたゲーム。戦略性を必要とされ、連続消しという高度なテクニックも使うことができた。

いつでも手軽に遊ぶことができ、はまりやすいゲームだ。

贅沢をいえば、面セレクトを付けてほしかった気がする。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	爽快感
3	4	5	4	4



夕陽をながめる2人。右側の面は、

リーグボウリング

今夜も元気にレッツ　ボウリング

1990年12月10日発売
定価3万900円(税込み)

スコアゲーム、フラッシュ、ストライク90と3種類のボウリングゲームが遊べる。

ゲーム内容は、ボタンを押すタイミングだけを必要とされる。あとは、ピンが倒れてくれるのを待つだけ。テンポがよく、派手な演出がすごく楽しい。多人数でやると、とても楽しいぞ。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	競争度
4	3	5	4	5



やったーストライクだー。口がアレ〜っとしてるぞ。

ベースボールスターズプロフェッショナル

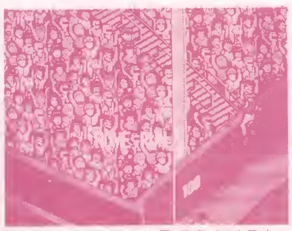
エキサイティング・ベースボールタイム

1990年4月26日発売
定価2万8840円(税込み)

その名のとおり、野球ゲーム。チーム数も16とかなり多い。中には女性だけのチームもあり、とても華やか。トーナメントもあり、飽きさせない内容になっている。

操作性が良く、守備がしやすい。代走や守備位置交代などがあり、濃い内容になっている。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	色気度
3	3	4	4	4



ホームランボールを取ろうとすると、向こうに落ちる。

麻雀狂列伝—西日本編—

男と女、揺れる夢のランデブー

1990年4月26日発売　定価2万8840円(税込み)

ストーリー性を重視した麻雀ゲーム。生き別れの兄を捜し、麻雀をする主人公。運命の糸に引かれるように現れる男、女。はたして生き別れの兄に会うことができるのだろうか。

BGMが、演歌で臨場感を盛り上げけいる。敵が少々強すぎるような気がするのだが。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	熱唱度
3	5	2	3	5



エンディングの１シーン。オレは幸せものじゃ〜。

ライディングヒーロー

風を抜け!男のロマンここにあり

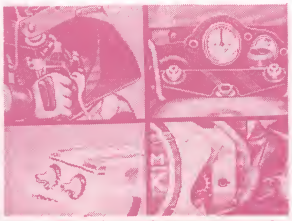
1990年7月24日発売
定価3万2960円(税込み)

ストーリーモードとWGPモードと通信モードと3つのモードが選べる新感覚のバイクレースゲーム。

ストーリーモードは、公道で賭けレースをしつつバイクを買い換え、鈴鹿8時間耐久レースに出るというゲーム。

レバーでのバイクゲームはすこし難しかった。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	走り屋度
3	3	2	2	5



デモの画面だけどガマンしてね。バイクはいーなー。

トッププレイヤーズゴルフ

紳士が繰りひろげる華麗な闘い

1990年5月23日発売
定価3万2960円(税込み)

ストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームと3種類のゴルフゲームが楽しめる。長く遊べそうなゲーム。キャディーの間抜けなアドバイスが笑えるぞ。

ドラコンやニアピンもあり、ゴルフファンもウハウハ。

少し操作がしにくいかもしれないが、はまるかも。

グラフィック	サウンド	はまり度	操作性	ゴルファー度
3	3	3	3	3



なんと地味な画面であろうか。距離感覚が変になる。

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX ……¥ 50000
M.I.A ……¥ 60000
エイリアンズ……¥100000
キューブリック……¥ 40000
クライムファイター（2P）……¥ 90000
グラディウス（電源付き）……¥ 30000
グラディウスII……¥ 50000
グラディウスIII……¥ 55000
サラマンダ……¥ 35000
サンダークロス……¥ 50000
シティボンバー……¥ 28000
T.M.N.T. ……¥125000
ツインビー……¥ 30000
トライゴン……¥ 80000
パロディウスだ! ……¥120000
ライフフォース……¥ 35000

[NAMCO]
KLAX ……¥ 9000
エアバスター……¥ 63000
オーダイン……¥120000
ギャプラス……¥ 18000
スプラッターハウス……¥ 90000
ゼビウス……¥ 8000
デンジャラスシード……¥ 10000
ドラゴンスピリット……¥ 80000
バーニングフォース……¥115000
ファイネストアワー……¥120000
フェリオス……¥120000
マーベルランド……¥120000
マッピー……¥ 15000
ワールドコート……¥ 70000
ワールドスタジアム……¥ 68000
球界道中記……¥128000
源平討魔伝……¥ 35000

[CAPCOM]
1941……¥110000
ウィロー……¥113000
エグゼドエグゼス……¥ 8000
エリア88……¥100000
サイドアームズ……¥ 15000
ストライダー飛竜……¥140000
チキチキボーイ……¥115000
トップシークレット……¥ 27000
ドカベン……¥ 12000
マジックソード……¥135000
虎への道……¥ 24000
戦場の狼……¥ 8000
大魔界村……¥110000
天地を喰らう……¥ 97000
舞頼拳……¥ 10000

[TAITO]
くにお君……¥ 10000
カゲキ……¥ 19000
ゼロウイング……¥ 39000
タツジン……¥ 55000
ダブルドラゴン2……¥ 62000
パズニック……¥ 33000
ヘルファイヤー……¥ 18000
ボルフィールド……¥109000
メイズオブフロット……¥ 42000
レイメイズ……¥ 37000
レインボーアイランド……¥ 34000
奇々怪界……¥ 10000
西遊降魔録……¥ 14000
大旋風……¥ 29000
中華大仙……¥ 10000
飛翔鮫……¥ 15000

[SEGA]
DJ.BOY ……¥ 39000
エイリアンストーム……¥ 50000
ゲイングランド……¥ 80000
クラックダウン……¥ 75000

[DATAEAST]
アクトフェンサー……¥ 17000
ダークシール……¥ 50000
ファイティングファンタジー……¥ 37000
ミッドナイトレジスタンス……¥ 60000
ロボコップ……¥ 40000

[SNK]
ASO……¥ 18000
ゲバラ……¥ 29000
スカイソルジャー……¥ 30000
ストリートスマート……¥ 40000
ネクストスペース……¥ 15000
原始島……¥ 28000
航空騎兵物語……¥ 25000
脱獄……¥ 20000
スーパーチャンピオンベースボール……¥ 10000

[TECMO]
アルゴスの戦士……¥ 18000
コンバットライブス……¥ 49000
ジェミニウイング……¥ 20000
ワールドカップ90……¥ 97000
ワイルドファング……¥ 80000

[JALECO]
P・47 ……¥ 42000
プラスアルファ……¥ 50000
ロッドランド……¥ 50000
銀河任侠伝……¥ 18000
天聖龍……¥ 40000
破跳……¥ 43000

[IREM]
R・TYPE ……¥ 23000
R・TYPE2……¥ 42000
Xマルチプライ……¥ 40000
イメージファイト……¥ 40000
ドラゴンブリード……¥ 44000
ビジランテ……¥ 12000
大工の源さん……¥ 61000
迷宮島……¥ 10000

[麻雀]
ギャルの開花……¥ 18000
ギャルの告白……¥ 10000
テレフォン麻雀……¥ 10000
ビタミンC……¥ 10000
フライデー麻雀……¥ 10000
個人教授……¥ 10000
麻雀Gメン89……¥ 8000
麻雀ナンパストーリー……¥ 8000
麻雀パニックスタジアム……¥ 23000
麻雀ファンクラブ……¥ 23000
麻雀夏物語……¥ 30000
麻雀学園1……¥ 8000
麻雀学園2……¥ 8000
麻雀殺人事件……¥ 15000
麻雀刺客……¥ 18000
スーパーリアル麻雀P2 ……¥ 7000

[ROMKIT]
スプラッターハウス……¥ 20000
ドラゴンスピリット……¥ 10000
バーニングフォース……¥ 5000
ファイネストアワー……¥ 19000
フェリオス……¥ 20000
マーベルランド……¥ 28000
メルヘンメイズ……¥ 10000
ワールドコート……¥ 5000
ワールドスタジアム89……¥ 10000
球界道中記……¥ 25000
オーダイン……¥ 30000

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●売り切れの場合はご容赦願います。

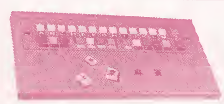
SVG-8

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

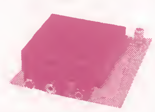


- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン（6個）でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

標準タイプ ¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8（別売）
¥8,000

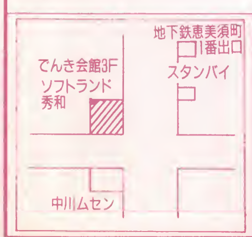


ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

— 絶賛発売中!! —

ジョイシステムPMF-8、SVG-8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用 ■メガドライブ用 ■Fコン用	¥3,500
■パソコン用 ■マークIII用	¥2,500
■別売RGBケーブル 15ピン／21ピン	¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL（06）649-7177

オールラウンド・ニューマシン 退屈なんかしてられない!!



▼夜間走行を演出するヘッドライト!

▲都会の夜を彩るネオンのきらめきも、忠実に再現!

▲ウインドーの曇り具合まで再現した、雨中走行シーン!

▲遠くの景色が浮かび上がる幻想的な霧のステージ!

◆全身を駆け抜けるロードレースの実感!!



32ビットCPU搭載
「システム32」第1弾!

●デラックスタイプ●

ハイウェーを高速で走り抜けるリアルな走行感覚はもちろん、雨や霧、夜間走行シーンなど、超リアルなビジュアル表現でプレイヤーをゲームスタート直後から魅了する 今までにない爽快感とルール無用の「Rad Mobile」。大陸横断レースの醍醐味を、思う存分楽しめます。

宿題を忘れました(クイズ)

ワイワイ仲間で、盛り上がれ!!
1960年代から1980年代までの懐かしい出来事を、選択形式のクイズで出題。忘れていた事を思い出せ!

システム24 第8弾!!



コットン 不思議な魅力のシューティング!!

食いしん坊の魔法使いのコットンが悪者相手に大活躍。多彩な攻撃アイテムを使って、妖精の国を救えコットン!



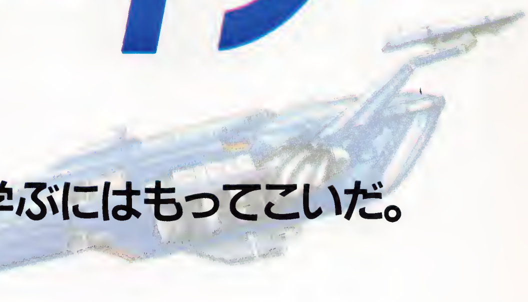
(発売予定)

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

本　社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(3743)7432(国内販売事業本部)
電話03(3743)7438(海外販売事業本部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)



フロンティア



弾よけが超熱いこのゲーム。
初心者にはチトつらいが、弾よけの基礎を学ぶにはもってこいだ。
シューティングファンはトライだ!

グラフィックも超キレイなガンフロンティア。前号の紹介につづいて、今号から全国1000万ガンフロンティアファンのために攻略にとりかかるぞ!

ボンバーをうまく使え!!

このゲームのボンバーは特徴があり、ボンバー投下後にレバー操作でボンバーの方向を決めることができる。つまり、レバーを左右にガチャガチャやれば固い敵（ボスも含む）も一撃で倒すことができるスグレものなのである。

ただし、弾を消す場合に使ってもすぐには消えてくれない（タイムラグである）ので使う場合には早めに使うべきである。また、この場合は敵を一掃するという意味でレバーはニュートラルのほうがいい。


ボスに対しては集中爆撃のほうが効果アリ。つまり、この写真は悪い見本である。

1面 Tに合わせろ!

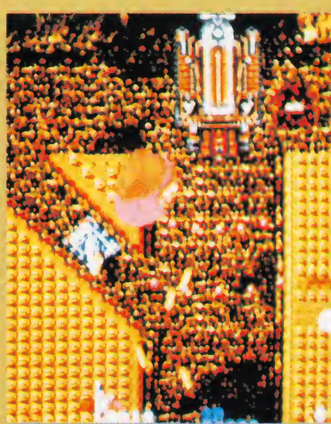
パワーアップ編隊が出る前の地上敵は攻撃してこないので、前に出てボンバーの回収に徹する。

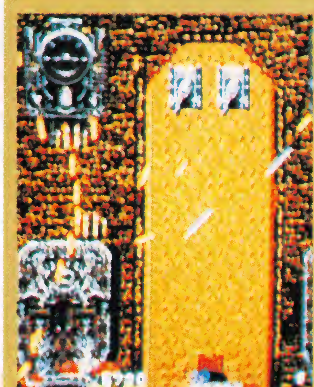
パワーアップ編隊は右から撃つのが基本。左から撃つと右の1機が逃げてしまうことが多いためである。最初の編隊は、2P側に表示されている「INSERT COIN」の"T"にショットを合わせて撃つ。右すぎると右から出現する戦車に弾が当たり、左すぎると敵を逃がすからだ。編隊を撃ったら、右側から来る戦車の弾をかわす。ここでは無理して狭い方向へ逃げることはしなくてよい。

そのあと、ドクロマークの小屋が2つ出現する。ここではなにもしないでいると中ボスが現れるので、出てこないうちに小屋を壊す。前に出てそこそこ連射が速ければ2つとも小屋を壊せるが、たいていは1つ残る。その場合は左側を残したほうがどちらかといえば楽。つまり、右側の小屋から倒しに行くのである。

2回目の編隊が出てくる地点は、戦車が左右から出現してくるので、これさえ気をつければボスまでは特に問題はない。ただ、画面を横切るように出現する戦闘機の体当たり攻撃があるが、画面の下寄りで戦っていれば問題なし。

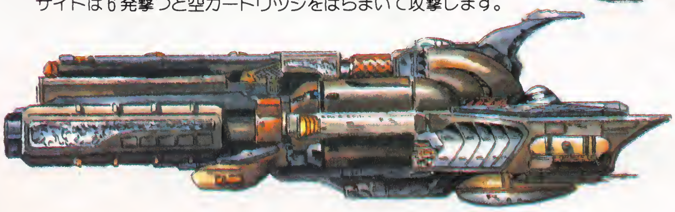

この位置に合わせ、ほどよくボタンを連打すれば全滅できる。


右側の中型戦車は倒すのが遅れると5方向の弾を出されるので早めに壊すべし。


対して、左側の中型戦車は大して強くはない。残すならこっちだが、後半の攻撃に比べれば序ノ口。


フライチェスター（2面中ボス）

スカイガバメント（2面ボス）
2面の滝から出現し、雲をつきぬけてからプレイヤーを攻撃してきます。中央速射砲2つとサイドの大砲2つで攻撃します。サイドは6発撃つと空カートリッジをばらまいて攻撃します。



GUN ガン

豪華カラーイラスト付き

やまかわ悠理

イラスト：
タイトーガンフロンティア開発スタッフ



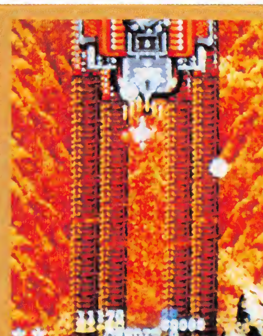
ショットベレッタ　（１面中ボス）小砲２つと中央より速射砲と散弾を使いわけてきます。

1面ボス　ビッグマグナム

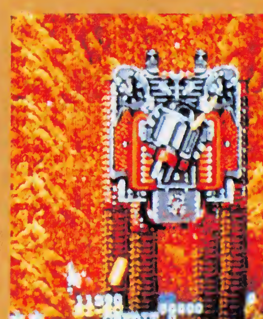
4回目の編隊を倒した瞬間にいきなり出現する。ここでは、パワーアップは無理してとらずに手前の砲台を倒す。

そして、中央の砲台を倒しに行く。この砲台は3発までは間隔がゆっくりなのだが、4・5・6発目が連射してくるので、これだけは要注意。4発目を真下に撃たせ、5・6発目は外側へ回りこむようによける。ただ、この砲台の弾は狙いが大ざっぱなので、ただ単に外側に逃げるだけでは先回りされて撃たれることがあるのでひきつけながらよけること。

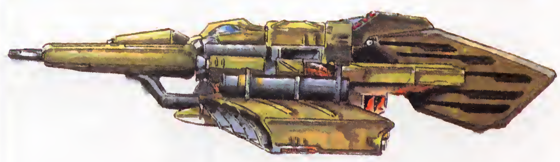
もし、手前で死んでしまってパワーアップが弱い場合はボンバーを使えば安全。



まず、手前の砲台を壊すのが先決。



ネーミングが黒岩先生。中央の砲台の連発はよく見てよけろ（近くて速いけど）。



MX-16（5面中ボス）

2面　無理は禁物

スタートしてしばらくして出現する中型機はちょっと強敵。地上の戦車をあまり相手にせずに出現と同時に撃ちこめばほとんど虫の息。ただ、紫色の弾はちょっと見づらいので気をつけること。

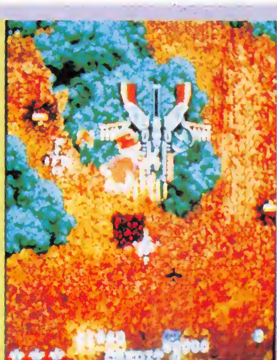
続いて青い中型機が出現するが、いくつかは自機の上を通過していくので死ぬことはない。ただし、その中にまぎれて中央下と左下から来る中型機は自機と高さが同じなので触れると死ぬ。これらは自機の羽根に当たり判定がないのを利用してサイドアタックで倒す。

そのあとは、小屋のある地点までは青と茶色の戦闘機の混合攻撃が続く。茶色の逃げ際に出す弾に注意すればさほど問題なし。

小屋のある地点の手前（森を抜けたあと）では左右から戦車が現れる。左→右の順で倒せばいくらかは楽だが、青い戦闘機の弾が多いので弾よけが多少きびしい。

最初の小屋の後ろの道から戦車2台と対空砲が出現するが、この対空砲だけは早めに倒しておきたいところ。ここを抜ければしばらく敵の攻撃が休まる。

小屋を抜けて左側に青い中型機が止まっている地点が近づくと攻撃再開が近い。青い中型機を2機倒したら右側へ



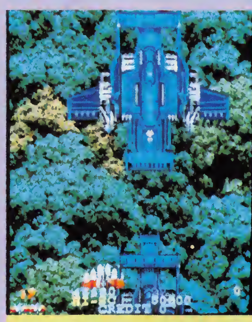
戦車を無視してでも早めに倒しておきたい。残すとやっかいだ。



気を抜いていると逃げ際の弾にやられることもある。



この対空砲は覚えていないと死ぬ。注意!!

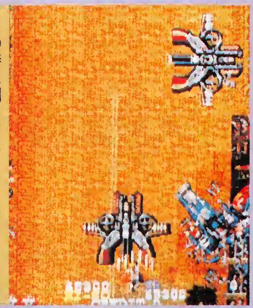


サイドアタック使用中。大きさの違いがわかるかな？（実際のプレイではすぐわかる）



適当にプレイすると死ぬことが多い。きちんとパターン化にしたいところ。

この時に倒さないとあとで泣きを見ることになるぞ。



行く。先ほどの対空砲がかなり遅れて出現する。これを撃つのを忘れたら近づかないこと。接近するころには弾幕に焼かれてしまうぞ。

そして、画面下（地上）からこの面の最初に出てきた中型機が出現する。こいつを倒さないと、再び空中から現れ同じ攻撃をしてくる。地上にいるうちに倒すこと。

中型機2機を倒したころ再び森が近づいてくるが、その手前で右側から対空砲が出現する。倒せなければ無理をしないで逃げること（すぐ画面外へ消える）。

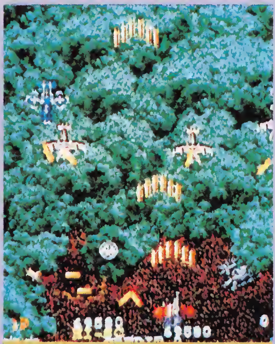
森が画面をおおいつくすほどになるころ、右側から戦車が1台やってくる。こいつに弾を撃たれるので注意。

森の中ほどでロケット弾砲台が現れる。ロケット弾の煙の部分に触れても死なないが、画面がみづらくなるので、できる限り撃たれる前に倒すこと。

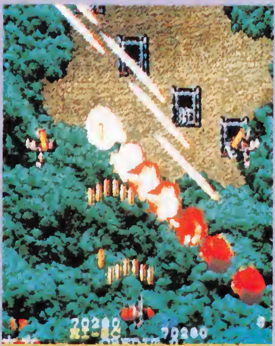
そのあとはボスまで青と茶色の戦闘機の攻撃が続く。



かなり強敵（知らないと）のジタン対空砲03。ちなみに敵キャラはボスを除いてタバコの名称が使われている（18歳未満はわからない!?）。



この戦車もくせ物。下で真横に撃たれることが多い。



ロケット弾は加速してせまってくる。煙の部分は触れてもOK。

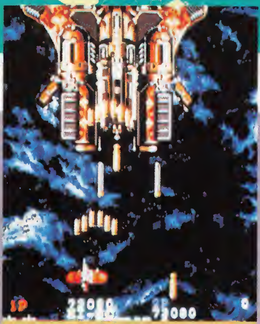


ガトリングガーランド（1面中ボス）小砲2つと中央のマシンガンで攻撃してきます。

2面ボス スカイガバメント



薬きょうの弾が実はライバル。ザコ戦闘機はあまり問題ない。



左右の砲台の弾は、よく見ていれば出すタイミングがわかる。

ボスの弱点は中央部分だが、その手前には砲台がカバーしている。まずは、この砲台を倒すことが先決。

中央の砲台は連射してくるが、その左右にある砲台はタイミングをずらして撃ってくる。基本的には、ボスの動きに合わせて撃てばいいのだが、左右に行ったときの切り返しでは左右の砲台に撃たれることもあるので注意。中央の砲台を壊したら左右の砲台も倒す。

そして、残るのは弱点部分なのだが、中央左右にある砲台から出てくる薬きょうの弾には注意。薬きょうは上から降ってくるが、軌道を見極めれば逃げ場はみつかるはず。

あとは、青の戦闘機の動きに惑わされなければたいした敵ではない。

3面 強敵は青白戦闘機

ここからかなり難しくなるので気を引き締めていこう。

面スタートとほぼ同時に中型機が左上から出現する。この中型機は、無視していると画面の外側をぐるぐる回り弾を出してくるので出現と同時に倒したい。この中型機は右側の戦艦を過ぎてしばらくすると、もう1機出現するので忘れないように。

ちょっと話が前後してしまったが、この面で出現する青白の戦闘機はめちゃくちゃ強い。画面の左右からひっきり



この中型機を残すと超ライバル。さりげなく出す弾がいやらしい。



左側にいるのがつらければ、自機を右側に移動して左側をスクロールアウトさせる手もある。



この戦闘機の数はとてもザコとは思えない。質より量!?（質もいい）

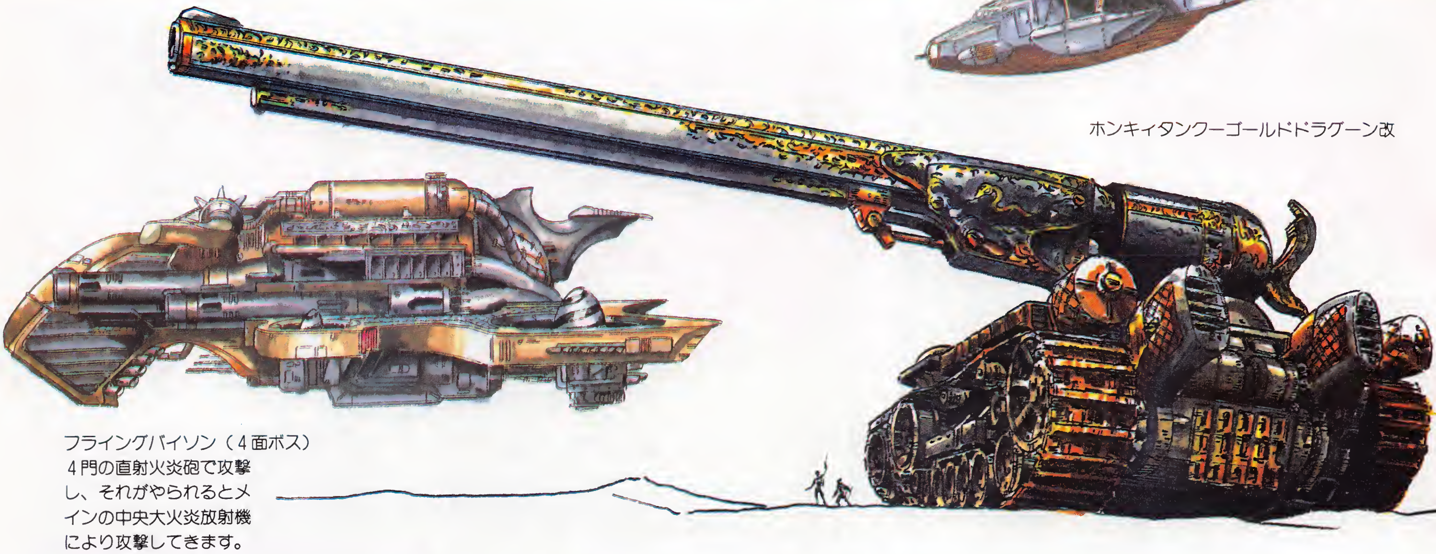


潜水艦の攻撃はとりあえず無視。あとで十分倒せる。

意地をかけるぜ！大攻略



ホンキィタンクーゴールドドラグーン改

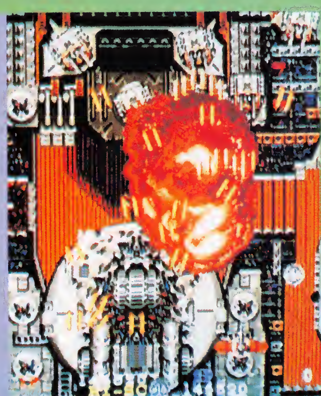


フライングバイソン（４面ボス）
４門の直射火炎砲で攻撃し、それがやられるとメインの中央大火炎放射機により攻撃してきます。

3面ボス アイアンホエール

戦闘機を倒しているうちにボスのエリアとなる。このボスは手前にたくさんついている砲台がライバル。弾のすきまを見つけて切り返しながら砲台を1個残らず倒すこと。戦うフィールドは常に画面の下側。へたに上に行くと弾よけがつらくなるし、対空砲のエジキとなりうるからだ。

スクロールが止まると、いよいよボス本体が攻撃してくる。とはいっても鎖のついたアンカー（錨）をのばしてじわじわ接近してくるだけだが…（ブリッジには自機との当たり判定あり）。ここではアンカーを出してくる前に外側に行き、ボスの後ろにあるダムを壊す。そうすれば水が流れて簡単に倒すことができる。くれぐれも、ブリッジには接触しないよう注意。



この弾の量は…。弾よけが熱い！



水に流してハイおしまい。知っているのといないのでは天地の差。

なしに出現し、自機が上へ逃げようものなら画面下へ消えても再び下から現れるし、その上に弾を大量に撃ってくるからだ。こいつに関しての対応策は、自機を画面下に位置させること。そうすると下に戦闘機がきても再び下から現れることはないからだ。ただし、弾に追いやられて上へ行かされる場合もあるのでそのときは超弾よけということになる。

中型機が2機出現したあとは左に砂浜が見えてくる。そして、右側からボートが現れる。このボートは砂浜に上陸すると戦車と兵隊を出してくるので上陸させる前に倒すこと。ただし、戦闘機の攻撃がつらいので、危なくなったらボンバーで一掃してもよい。

続いて、潜水艦が現れるが、適当に相手をする程度でいい。ここで潜水艦を倒せなくても再び出現するし、倒したとしても死んでしまったら再び出現するからだ。ここはひたすら弾よけに徹すること。

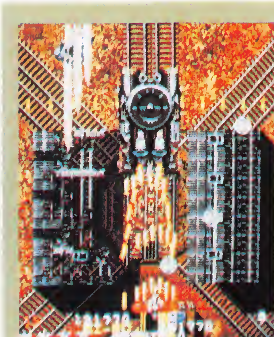
陸地が見えてきたら列車砲の登場である。この場所は出現位置が自機に近いか遠いかでちょっと攻め方が変わってくる。出現位置が自機に近い場所は、列車砲が斜めに移動しているときにひたすら弾を撃ち込む。そうすれば、ボンバーなしで倒すことができる。

逆に、出現位置が自機から遠い場合は、どうしても撃ち込みに行けないのでボンバーを使うことになる。使う地点は左右から戦車が出現するあたりでよい。レバーは左右に振ったほうがいい。ここまで列車砲の弾をよけることになるが、列車砲の撃ち始めの弾の間隔が広いといって中央にいたままだと、弾の間隔がどんどん狭くなっていき逃げ場がなくなってしまう。列車砲が弾を撃ってきたらすみやかに外側へ行き、弾の撃ち休んでいるときに撃ち込むこと。

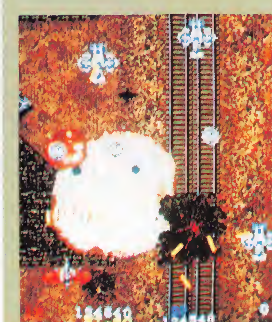
列車砲を倒しても、戦闘機と戦車の攻撃が手強いので気を抜かないこと。特に左側の戦車には注意。

列車砲を抜けると潜水艦が再び出現する。列車砲の攻撃に比べると非常に楽だが、左右から出てくる戦車には気をつけること。

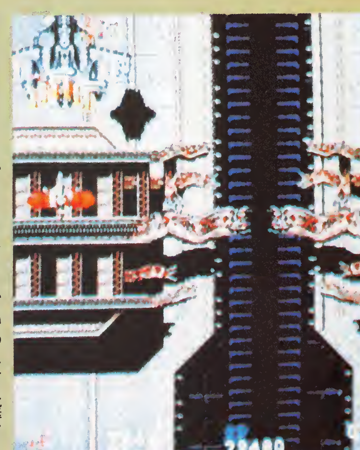
続いて、この面の最初に出てきた中型機が4機連続で出現する。ここでも出現と同時に倒すのが基本だが、戦車が出現して弾を出してくるので注意。4機倒したら、再び戦闘機の猛攻が始まる。中型機を残したらボンバーを使う。



初めて来ると中央に入ってしまうことが多い。しかしワナである。こうなったらボンバー!!



ここから２回目の潜水艦まで青白の戦闘機の攻撃が続く。



いよいよ終盤。先手必勝である。しかし、ザコがあい変わらず多い。この面一番の難所。

とっておきのいち押しだ！
バリッバリニューゲーム!!



RUNARK
ルナーク

©TAITO CORP. 1991

ベキボコゲームに飽きた君、こいつをやってみないかい？ 4人同時で遊べば、ストレス解消間違いなしだ！


おいおい、何を投げてこようっていうんだ!?

タイトーから最大4人同時プレイ可能のアクションゲームの登場だ。ジャングルの王者（ん!?）となって野生動物を保護するのだ。

守れ!!野生の王国 ―ストーリー―

20世紀初頭、某国にて悪の密猟団が野生動物たちを乱獲し、地球上から野生動物の数が激滅、もはやこのままでは絶滅の道しか残されていなかった。

政府は野生動物保護のため、レンジャー部隊の出動を命令、選びぬかれた屈強の男たち、4人が立ち上がった。

多彩な攻撃方法で技を繰り出せ!!

まず2人～4人同時プレイが可能。友達とワイワイできるのがうれしいよね。

さらにボタンを連打するだけで敵の位置や間合いを自動的にコンピュータが判断し、プレイヤーの攻撃やとどめワザを使い分けてくれます。

ロケット砲をはじめ、8種類の武器を使えるほか、タルや岩などを持ち上げて投げつけることができます。

美しいグラフィック、細かいパターンをもつキャラクター、動物愛護をテーマとした新鮮な展開になっています。

ちなみに海外バージョンのタイトルは「GROWR」となっています。さて、どんな意味なんでしょう？


タルの中にアイテムも隠されているぞ。

コントロールはいつも通り

8方向ジョイスティックでプレイヤーの移動と主人公のセレクトを行い、Aボタンで攻撃&武器を拾ったり使ったりして、Bボタンでジャンプします。まあ、ここらへんはアクションゲームをやったことのある人なら手軽にプレイできるんじゃないかな？

Aボタンによりパンチ、キック、とどめワザなど自動的にコンピュータが使い分けてくれます。敵が近くにいる時などはA+Bボタンの同時押しで大ワザ（回転まわしげり、前転とびげり）をかけ、グロッキー状態の敵（ひざをついてゼイゼイしている状態）の所ではとどめ技で投げつけます（ただし、この投げワザはAボタンだけでもタイミングにより出る）。

武器を取る時はAボタンで拾い、Aボタンで使いますが、敵がそばにいてなおかつ拾える武器が足元にある時は、攻撃が優先され、拾いたい時はレバー下+Aボタンで拾えます。また、武器を取り替える時も同様です。武器を持っている時にA+Bボタン同時で武器を捨てることもできます。

さらに、レバー上+ABボタン同時をタイミングよく行うとハイパージャンプ、高く飛べます。


機関車の上ではタカが助けてくれる。

ライフはたっぷりあるぞ

げんこつ4コがプレイヤーライフ。ダメージを受けるごとにげんこつが減っていきますが、げんこつ1つに対しても色の表示があり、初めは肌色、ダメージを受けると黄色、最後に赤になり、さらにダメージを受けて1つのげんこつが消えます。

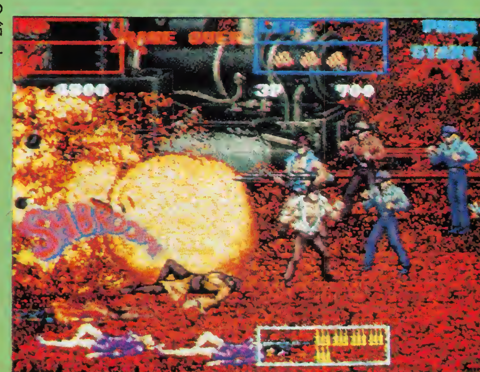
同時にライフメーター枠も最初は青、げんこつ2つになると黄色、1つになると赤に変わります。プレイヤーストックはありません。

なお、ラウンドクリアごとにげんこつ1コ分が足されます。

このほかアイテムも数多くあるんだけど、実際に使ってみるとどれが強いか分かると思います。（水島屋T.J.）


捕らわれた象を助けだせ！


ロケット砲は弾数に注意して撃とう。


大迫力の爆発シーン!!

絶賛発売中!!

これが'90年のゲームミュージックだ

ゲーメスト大賞VGM賞

サイトロン ベストアルバム

●全曲完全収録だ!●

We Love VGM

こいつはおすすめ! 必聴アイテムだ!!

去年にひきつづいて今年も登場の〝ベストVGMオブザイヤー〟、今回はなんと3枚組CDにたっぷり去年のベストVGMを収録してのリリースとなる。

今回選ばれた10曲は、すべて90年度ゲーメスト大賞VGM部門において上位を占めたものを上から並べていったものだ。その結果、ご存じカプコンのファイナルファイトをはじめ、大御所ナムコ、タイトー、セガが肩を並べ、ファン急増中のデータイースト、新鋭カネコにニューハードで勝負のSNK、実は根強いファンのいるジャレコと、見事にゲームメーカー各社が顔を揃えた豪華なラインナップとなってしまった。どれも、プレイヤーが耳で選んだ聴きごたえのある曲ばかりであることを保証しよう。

特にチェックしてほしいのがデータイーストの2作とカネコのエアバスター、NAMの迫力サウンド。自分は○○○社の曲しか聴かんもんな、なんて人の目からウロコがボトボト落ちるぞ。前回ダイジェストだった収録曲も、今回は原音を完全収録。さらにCD1枚に各メーカーサウンドチームによるアレンジバージョン全10曲を収録したお買い得なアルバムだ。VGMのCDなんて買ったことなーい、なんて人には特におすすめしたい。作曲者たちのコメントもライナーに収録して、まぁさぁに〝VGMの祭典〟のこのCD。ゲームと音楽が好きな君のコレクションに加わることを祈ろう。

(栗原桃郎)



サイトロンビデオゲームミュージック年鑑 1990

1991年2月21日発売　ポニーキャニオン/サイトロン G.S.M.
3枚組 ¥4500 (税込み)　CD : PCCB－00055①〜③

〈収録曲〉

DISC 1 (ARRANGE VERSION)

1 月の摩天楼 (FINAL FIGHT)/CAPCOM
2 THE PARADE OF MARVEL LAND/NAMCO
3 VAPOR TRAIL (空牙)/DATA EAST
4 THE SWORD OF DELIGHT (DARKSEAL)/DATA EAST
5 AIR BATTLE (G-LOC)/SEGA
6 SEASIDE FRONT (AIR BUSTER)/KANEKO
7 交響詩「こどもの国」(ROD LAND)/JALECO
8 パ・マ・ディ〝パーマをかけた帰り道〟(CAMELTRY)/TAITO
9 戦士達のプロローグ (NAM-1975)/SNK
10 WINNINGRUN SUZUKA GP/NAMCO

DISC 2 (ORIGINAL VERSION)

1〜4 FINAL FIGHT/CAPCOM
5〜8 MARVEL LAND/NAMCO
9〜12 空牙/DATE EAST
13〜16 DARKSEAL/DATA EAST
17〜20 G-LOC/SEGA

DISC 3 (ORIGINAL VERSION)

1〜4 AIR BUSTER/KANEKO
5〜8 ROD LAND/JALECO
9〜12 CAMELTRY/TAITO
13〜16 NAM-1975/SNK
17〜20 WINNINGRUN SUZUKA GP/NAMCO

CD
3.21 ON SALE

新生 アルフライラ (カプコン・サウンドチーム) ニューアルバム

ゲーメスト大賞受賞作「ファイナルファイト」のニューアレンジを含む全4曲と、一世を風靡した「ストリートファイター」の続編「ストリートファイターⅡ」をはじめCPシステムの強力アイテム4タイトルのオリジナルバージョンをCD2枚にわたって完全収録！

〈収録ゲームタイトル〉
ストリートファイターⅡ
マジックソード
U.S.ネイビー
チキチキボーイズ(オリジナルのみ)
ファイナルファイト(アレンジのみ)

CD 2 枚組：PCCB-00056
￥3,500（税込）

特典：アルフ ライラ・バンドロゴステッカー、楽譜



G.S.M 1500 SERIES

スーパープライス

1500円でCDミニアルバム続々登場!!

3.21 ON SALE

CDのみ発売　各￥1,500（税込）
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

COLUMNS
COLUMNS・COLUMNS Ⅱ／SEGA
コラムス・コラムスⅡ／セガ

パズルゲームの大ブームを巻き起こしたセガの人気ゲーム「コラムス」と新作「コラムスⅡ」カップリング盤の登場！オリジナルバージョンに加え、SEエディットバージョンも収録。解説書、楽譜付。

PCCB-00057

E.D.F.
EARTH DEFENSE FORCE
E.D.F.／JALECO
E.D.F.／ジャレコ

ジャレコの最新シューティングゲーム「E.D.F.」のオリジナルバージョンと、作曲者自身の手による組曲アレンジバージョンを収録。解説書、楽譜付。

PCCB-00058

S.S.T. BAND Formula TOUR '91



ゲーメストのお店 にS.S.T.メンバーが来店！
チケット同時発売（東京公演分のみ）

チケット発売日３月10日(日)午後２時より、 にてS.S.T.メンバーを迎え、コンサートチケット（先着100名様）及びS.S.T.のCDお買い上げの方にサイン色紙プレゼント！

S.S.T. BAND TOUR

東京公演

公演日　５月２日(木)
会　場　中野サンプラザホール
開　場　6:00 PM
開　演　6:30 PM

チケット取扱（東京）

チケットぴあ	☎03-5237-9999
チケットセゾン	☎03-5990-9999
丸井チケットガイド	☎03-3363-9999
ＣＮプレイガイド	☎03-3257-9999

大阪公演

公演日　５月４日(土)
会　場　大阪厚生年金中ホール
開　場　5:00 PM
開　演　5:30 PM

チケット取扱（大阪）

スターライト	☎06-533-6699
チケットぴあ	☎06-363-9999
チケットセゾン	☎06-308-9999

問い合わせ グローバルエンタープライズ　☎03-3496-1341

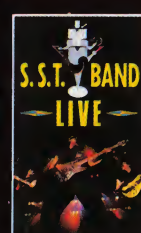
入場料全席指定
￥3,200（税込）
チケット発売
３月10日(日)

特報
S.S.T. BAND
ニューアルバム
制作開始！
４月発売予定

DISCOGRAPHY



S.S.T. BAND LIVE
CD：PCCB-00042
￥2,500（税込）



S.S.T. BAND LIVE
VIDEO：PCVP-10405
￥4,800（税込）

SCITRON INFORMATION

サイトロンファンクラブFSG第4期会員募集！

ゲームミュージックをこよなく愛する人達へ、只今GMファンクラブ「FSG」では会員を募集中。詳しい事は、62円切手を貼った返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いてね）を同封の上、次の宛先まで送ってね。折り返し入会案内書を送ります。
また、このファンクラブでいっしょに手伝ってくれるスタッフも募集しています。（運営及び会報編集）
簡単なプロフィール、ゲームミュージックに関するコメントを書いて「STAFF募集」係まで送ってね。４月以降から動ける人もOKだよ！
〒150 東京都渋谷区神宮前６―25―８
神宮前コーポラス903号 サイトロン・アンド・アート ㈱内FSG
「入会案内書希望しちゃう」係

サイトロンテレフォンインフォメーション　東京03-3236-4000

発売元：PONY CANYON INC. サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL 03-3221-3151
制　作：サイトロン・アンド・アート㈱
販売元：㈱ポニーキャニオン販売

SCITRON

PONY CANYON


霸沙夢
HA SA MU ™
同じ牌ではさんで取る
簡単ルールの中国パズル!
中国王朝があなたの深い叡知を求めている!
©1991 IREM CORP.
これが
世界最大の銃撃戦!
2人同時プレイ可能の白熱戦闘アクションゲーム!!
GUNFORCE ™
ガンフォース
©1991 IREM CORP.

▶League Bowling

[ジョイジョイキッド]
ブロックだらけの塔の中、
知恵と勇気で上がっておいで。



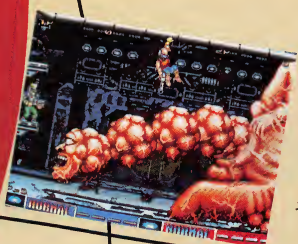
▶Joy Joy Kid

[ザ・スーパースパイ]
テロ組織を粉砕すべく、
唯ひとり敵の中へ。



3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載

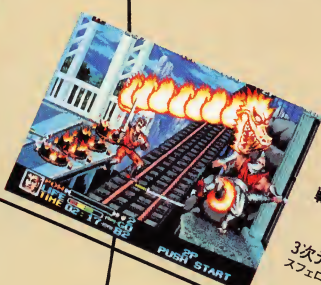
▶The Super Spy



[サイバーリップ]
軍用コンピュータが暴走、
コロニーは魔の要塞と化した。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載

▶Cyber Lip

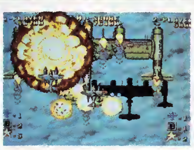


[ニンジャコンバット]
悪の忍者集団を滅ぼすべく、
戦いの火蓋は切られた。

3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー搭載

▶Ninja Combat

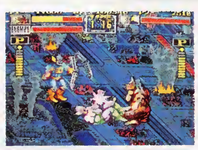
―今後も続々登場、乞うご期待!―



ゴーストパイロット
悲しき大戦の渦へ。



戦国伝承
最後のバトルだ。



キング・オブ・ザ・モンスターズ
巨大決戦、日本直撃。

28,000円/マジシャンロード・28,000円/ライディングヒーロー・32,000円/ニンジャコンバット・28,000円/ザ・スーパースパイ・32,000円/サイバーリップ・28,000円/ジョイジョイキッド・28,000円/リーグボウリング・30,000円、以上の料金は、すべて標準価格(税別)です。別途、消費税3%が加算されます。

「ネオ・ジオ」なんでも相談室☎06-338-8188開設中!

The Future Is Now
SNK

うれしいニュースだ!

【通信販売のお知らせ】

全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報!一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体、ソフト、オプション類が"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。お届けは手続き終了後一週間程度(送料当社負担)です。ぜひご利用下さい。

●分割払いご希望の方は、

下記、「ネオ・ジオ」通販部・通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。
おりかえし、詳しいご案内と、通販分割払い申込書をお送りします。また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

●分割払い時のご注意●

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。ご購入商品の組み合わせ、分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通販フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ご契約時に簡単な査定をさせていただきます。また未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります。あらかじめご了承下さい。
- 商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます。

●一括払いご希望の方は、

下記、申し込み用紙を切りとって、必要事項ご記入の上、次のいずれかの要領で「ネオ・ジオ」通販部までお申し込み下さい。

①現金書留でお申し込みの場合は、
現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、ご郵送下さい。

②郵便為替でお申し込みの場合は、
お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。

③銀行振込でお申し込みの場合は、
お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書をご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店 当座預金ー140398 株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

詳しくは通信販売フリーダイヤル

0120-06-8058

通販申し込み先 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 株式会社エス・エヌ・ケイ「ネオ・ジオ」通販部 Ⓛ、Ⓖ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓥ、Ⓨ係

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		税込販売価格	注文数
ネオ・ジオ本体		59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,884円	個
	専用コントローラ	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,030円	個
	RFコンバーター	1,545円	個
	RGBケーブル	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,840円	個
	マジシャンロード	28,840円	個
	ライディングヒーロー	32,960円	個
	ニンジャコンバット	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,960円	個
	サイバーリップ	28,840円	個
	ジョイジョイキット	28,840円	個
	リーグボウリング	30,900円	個

合計金額　　円

●一括払いお支払い方法

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい。

- ■現金書留
- ■郵便為替
- ■銀行振込

(お名前)

職業(学年)　(年齢)　才

(ご住所)

TEL.


これが"てっぺん"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
すべてに"リアル"。
Max 330mega Pro-Gear spec Advanced Entertainment System NEO·GEO
▶ネオ・ジオの誘惑◀
[リーグボウリング]
ポップでホットでスリリング。エブリバディが盛り上がる。
"ダントツ"MVS。
ゲームセンターでも「ネオ・ジオ」のパワーは圧巻。可能性を満載し、さらに進化を遂げる。
MEMORY CARD
"オドロキ"メモリーカード。
ゲームデータを記憶し、マルチにネットワーク この楽しさも「ネオ・ジオ」だけ
"てっぺん"ネオ・ジオ。
ゲームセンターマシン(MVS)の興奮をそのまま家庭で。脅威の体験を保証します。
実用新案出願中
「NEO·GEO」はSNKの登録商標です。
©1991 SNK CORP.
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
胸熱くするエキサイティング・ラインナップ、集結。
好評発売中!
ナム-1975
地獄へ、再び。
ベースボールスターズプロフェッショナル
役者は揃った。
マジシャンロード
魔の世界へ。
ライディングヒーロー
頂点をめざせ。
●「ネオ・ジオ」本体セット:標準価格58,000円/付属品・コントローラ×1、メモリーカード×1、ACアダプター×1、AVケーブル×1●「ネオ・ジオ」オプション:メモリーカード・2,800円/専用コントローラ・5,800円/麻雀コントローラ・5,800円/AV接続ケーブル・1,000円/RFコンバータ・1,500円/RGBケーブル・1,560円
●「ネオ・ジオ」ゲームソフト:NAM-1975・28,000円/ベースボールスターズプロフェッショナル・28,000円/トッププレイヤーズゴルフ・32,000円/麻雀狂列伝・
■ご購入は、全国の玩具店で■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタルビデオ店で。(ゲームセンター、レンタルビデオ店でも販売中)

ナンパテクがモノを言う!

宣言! AFTER 5

地走蟲兵衛（じばしりちゅうべえ）



彼女の好感度UPで股間度もUP!(おいおい)


べろんちょ。

麻雀だけじゃ食っていけない

このゲームは、麻雀にただ勝てばいいというものではない。プラスアルファの要素=君のナ・ン・パ・テ・クが必要なのだ（詳しくは口説きテク…同じようなもんか…）。

制服っていいよね

まず舞台を選んでちょうだいね。場所によって看護婦、女子高生、OLなどなど、その場に合った制服を着たおねえちゃんが待っているのだ。僕は婦人警官が好きなのであるが、どうやら出てこないようである。

女の子は全員で6人だよ。



僕は婦人警官がいいなー "POLICE"の表示はないんかな?

つまりこれね

麻雀に勝つと、画面が「口説きモード」に切り換わる。

そして、女の子が君に何やかやと話しかけてくるので、君が1番ナ〰〰イスだと思う返事を返してあげるのだ。

見事彼女のハートを射止めると（好感度100%を獲得すると）デートの約束に漕ぎつけられるのだ。



アイテムはスロットで。

あわてなさんな

デートの約束をしただけでよろこんじゃダメ。一発勝負で資金を稼がなきゃならないのだ。

…しかしデート資金を麻雀で稼ぐとは…何てごっつい奴なのだ。豪快な…。

それいけ


うーむ…。


どのコがいいかな…。

第3回

すーぱーりあるまーじゃんたいむす
SRM TIMES



M・K・S　こんにちは♡
M　今回はなんとスペシャルゲストをお迎えいたしております。
S　PⅥの悠ちゃんでーす！（わーわー、ぱちぱちぱち）
Y　どーも！
K　もうすぐお誕生日ということで来てもらったんですが…？
Y　あ、3月3日、ひな祭りの日。
S　えー！そーなの!?
M　女の子の日よ?それって。
K　どっちかってーと、5月5日というイメージが…。
Y　いーんです、言われ慣れてるから！
S　えーと、すると魚座ね。ちなみに血液型は？
Y　几帳面なA型！
K　あ～、あたしと一緒♡
Y　学校もカスミちゃんと一緒なんだよね。
M　え…、だっていま17歳でしょ?ダブリ…？
Y　…なわけないだろ！S女学院の高等部なの！
S　きゃー、女子高なんだ。じゃー、モテるでしょ？
Y　どーゆー意味だっ？
M・K・S　それではまた♡



熱血 君の 麻雀


よーし！女子高生に決まり！うひょひょ。



どすこい！ざっとこんなもんです。



「ホテル」。



「今ごろ気づいたのかね」。

あとはうひょうひょ（C）からっきい

この"熱血麻雀宣言！アフター5"は、V-システムの一連の「マアどっかの誰かに…だわギャル」が登場するので、ミーハーな君やサラリーマンな君にゃあもうたまらんのだ。ゲーセンで見かけたらやるべし。



「×××って、あんた…」。

パワー全開!



2/25発売

ピンクソックスON AIR

♡ピンク ソックス ギャルズ
オリジナル美少女ゲーム「ピンクソックス」のBGM、
それらのアレンジバージョンを収録。
他にドラマ・おたよりコーナーなどをINSERT!
ハラハラ、ドキドキ、君をちょっぴり"H"な世界へ……。

●PSCX-1021
●税込定価¥2,800

準備OK?

どこまでがまんできるかな?!



2大美少女RPG

X·na & イルミナ

人気美少女ゲーム、書下し挿入歌と
ニューアレンジによる新録BGMで構成!

●PSCX-1019
●税込定価¥2,400



スーパーリアル麻雀・大好きマガジン

みつめていいよ♡第2号

大好評、ミキ、カスミ、ショーコの
バレンタインスペシャル。
ちょっぴりせつない女心を
あ・な・たにプレゼント。

●PSCX-1020
●税込定価¥2,800



スーパーリアル麻雀シリーズ

麻雀バトルスクランブル

ミキ、カスミ、ショーコが立ちあがる
アドベンチャーワールド。

●VHS:PSVX-1010/HiFi/カラー/45分
●税込定価¥8,800

NOW on SALE

4/25発売



(ジャケット予定)

美少女ソフト オリジナルカタログスペシャル

"パソコン・キャラクター大全集"

美少女ソフトオリジナルVol.1・Vol.2を
プラスした超強力レーザーディスク企画
ついに登場!!
美少女たちがまたまた大旋風。

●LD:PSLX-1002
●税込定価:¥6,000(予定)

POLYSTAR
ポリスターレコード

ゲーメスト

ア・イ・ラ・ン・ド

春は名のみの風の寒さの今日この頃、アイランドは年中無休で全国ゲーマーの声をお届けするのだ。桜の季節を目の前に、もうひとふんばりいってみましょうか！



↑（大阪府　黒後家蜘蛛の会　單気筒君）★夢か、悪夢か、幻か。

彼らはプロフェッショナルだ
——ゲームクリエイターたちに会った日

☆「メーカーはプレイヤーの意見に耳を傾けているのか？」「僕らがゲーメストなどで主張している言葉は、メーカーの人たちに届いているのだろうか？」という意見がアイランドにのっていましたが、それについて考えさせられたことがありました。聞いてください。

去年の暮れ、僕は東京にあるゲームメーカーの㈱データイーストに直接行ってきました。友人の1人に、会社側から招待状が届いたのです。

彼が言うには、デコの近くのおもちゃ屋にいたら、ちょうどデコの社員の方がアンケートをとっていて、それに答えたら「よかったら今度うちの会社に来て新製品の感想を聞かせてくれないか？」と頼まれたのだそうです。なんでもユーザーの生の声を聞きたいという会社側の企画だそうで、僕はよい機会だと思い、招待状もないのに彼にくっついてデータイーストに行ってみることにしたのです。

受付窓口のお兄さんに話しかけ、小部屋で待っているあいだ、僕はいつ消えるとも知れぬ飛竜のオプションのような気分でした。ややあって奥から別の人があらわれ、「いいですよ、どうぞどうぞ」と声をかけてくれた時は、思わず「おおおおーっ!!涙もんだぜ」と叫びたくなりました。

その後、僕を含め4人のプレイヤーは別の部屋に案内され、新製品をプレイしながらいろいろな意見や質問を開発の方たちと直接かわしました（うおー俺はなんて幸せもんなんだ）。

その日は家庭用のソフトをプレイしたのですが、何でも言ってくれというので、僕の友人なんかはもろにそのゲームをけなしていました。それでも彼らは嫌な顔ひとつせず「そうか…」と画面を見て考え込んでいました。その姿が実に印象的で、「いいゲームを作ろう」という彼らの情熱が見えて深く感銘してしまったのです。

そんな意見の交換が2時間ちかくおこなわれたのですが、まったく苦にならず、途中でおやつが出たりダークシールの話なんかも出たりして、実に楽しいひと時でした。そして何より驚かされたのは、ほんの少しの間ですが、なんと社長みずからわざわざ視察に来てくれたのです（すごい、すごすぎる）。

この日、僕は彼らがゲーメストを読んでないなんてことは絶対にないと確信しました。

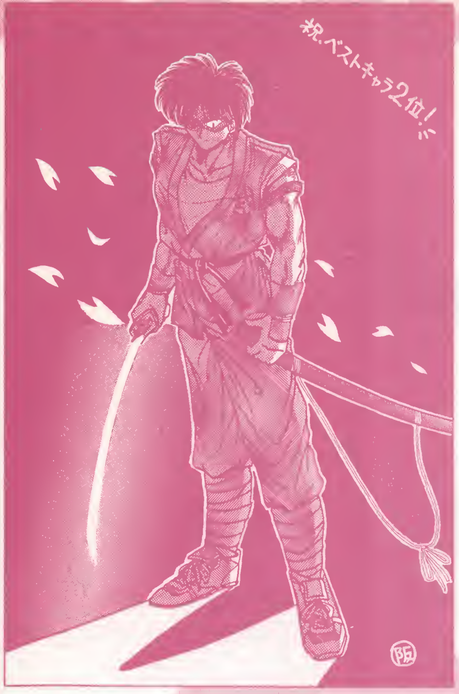
考えてみれば当然でしょう。ゲームをつくる立場の人間がプレイヤーを無視して良いものを作れるはずがないし、彼らは僕らよりずっとゲームに対する鋭い認識を持っている、少なくとも持とうと努力しているにちがいありません。ゲーメスト大賞にせよ、ただ読者の間だけでワイワイと順位をつけていくのでなく、プレイヤーの意見を基にゲームの良い点悪い点を考察し、さらに良いゲームを生み出していこうという1年間の反省会でもあるのです。それをメーカーが無視できるはずがないではありませんか。

メーカーの人たちも決して消費者の意見を軽んじているわけではなく、直接その意見に返答してくれるわけではないにしても、必ず何らかの形で少しずつ改善していってくれると思います。

ですから、プレイヤー＝読者はこのことをしっかり把握して、誌上を通じて積極的にメーカーに問いかければ、きっとメーカーもそれに答えてくれると思います。そのためにもプレイヤーは各自でもっと自覚を持ち、広い意味でメーカーを支持し、応援していくべきではないでしょうか。

（東京都　高階ろくざえもん君㊚）

★この手紙を待っていたのだ。他にも某社内定した三重県のかちゃひん君からの「説明会でもらった資料の入社までに読んでおくべき本にゲーメストの名がありました。そんなわからず屋ばかりじゃないと思うから、もっといろいろな角度から見た意見を出して深く考えよう」といった手紙などが届いています。



←(神奈川県 91式阪神万歳1型君)★研ぎぬかれた男。

がぶりより ゲーマー人生

こっそりおしえちゃいましょう。今年のお正月、近くの神社に初もうでに行って、その時兄貴が何て祈ったと思います？

"どうか今年もイイゲームが出ますように!! ナイスなゲームがコナミから出ますように!! "

この兄貴、秋葉原から見えるコナミのビルに毎日立ちどまって一礼してから横断歩道を渡ります。

(京都府 テ・オ・カロア君)

あずたいむ ごーずばい

☆今から3年前、僕(Y)とHは入学した高校で同級生になりました。部費を稼ぐための頭数要員として写真部に入部した僕は、そのころ既に大のゲーム好きであったこともあって、同じく写真部でゲーム好きのHとすぐに仲良くなり、よく一緒に学校の近くのゲームセンターへ行ったりしてました。

さて、その数カ月後。

この2人がゲームセンターへ行くと、そこにはなぜかNの姿がありました。このNは、中学の時僕(Y)と同じ学校に通っていた男で、彼が部長をつとめる科学部に僕は部員として入っていました。彼は人並み以上の大胆さとずうずうしさを持ち、その行動力で科学部を思いのままにしていました。そして受験となり、僕は現在のH高校、彼は高専へと進学しました。

そのNがゲーセンにいる。

思いがけぬ再会によろこんだ僕が声をかけようとした瞬間、一緒にいたHがNに親しそうに話しかけました。

……!?

この時、僕ははじめてHとNが昔友達同士であったことを知ったのでした。今から十数年前、小学生であった彼らはNの家が引っこしたために今までずっと離ればなれになっていたのだそうです。驚いたのは僕だけじゃありません。HはNとY(僕)が中学時代友達であったことをはじめて知り、またNはY(僕)とHが同じ高校に行ったことをはじめて知ったのでした。

しばらくは昔話に花が咲きました。そしてその会話の中で、僕はNとHの性格が似ていることに気づきました。

Nと別れ、ゲーセンを後にしてからHが言いました。

「Nのやつ、俺とY(僕)がよく似ているって言ってたけど、俺に言わせればNとお前はよく似てるんだよな」

そして3年後。Yはゲームメーカーへの就職を目指し、札幌の専門学校への進学が決まりました。Hは、家業である獣医を継ぐため本州にある某畜産大学へ。Nはあと2年高専で学ばなければいけません。あともうちょっとで、3人は離れ離れになります。お互い学校が違うので、同窓会で顔をそろえることもありえません。

でも、ひょっとして何年かあとにぶらりとあのゲームセンターへ寄ったとき、また偶然にも3人が出会うような気がします。ゲーセンは不思議な出会いをさせてくれるトワイライト・ゾーンなのです。だから、その時までゲーセンは"夢のあるゲーセン"であってほしいと思います。そこに夢がある限り、僕たちはゲーセンに行くでしょうから。

(北海道 XAQ山田改め山田"GIL"真也君)

★人それぞれのスタンド・バイ・ミー。いいよなー。

我こそはうりゃりゃりゃりゃ〜なのだ

☆いつの頃からだろうか、ゲームオーバー後のネーム登録は3文字のものがメジャーになってしまった。まことに嘆かわしいことである。

ムーンクレスタやゼビウスなど、8〜10文字のネーミングが可能だった時代、僕らはGAME QVERだのCUPNOODLEなどのオチャメなネームを登録することを、ゲームと同じくらい楽しんでいたものです。友人と競って個性のある、しかも笑えるネームを作り出すことは僕らのゲーマー人生の重要な一部分を占めていた。それも今では昔話とはねえ…。

それに、ネーミングはゲームでやられた悔しさをぶちまける場でもあったのであった。志半ばにして散ったマイシップの魂を鎮めんがために「BAKAYARO」「KIRAIDA」と心の中を赤裸々にネーミングにぶっつけることで僕たちはスッキリしてゲーセンを後にすることができたのである。

難易度の上昇に反比例してネーミング文字が減っていく昨今、プレイヤーのストレスは増幅されるばかり。怒りをぶつけようにも「AHO」ぐらいしかない。

それにたった3文字じゃ、同名のスコアネームが全国にあふれてしまうおそれもある。アルファベット総数の26を3乗したって組み合わせはたったの1万8000弱だぜ。1億総ゲーマーのこの時代(大ウソ)、そんなんで足りるわけがねーだろーがー!

そんなわけで、メーカーさん、長〜いネーミングを復活させましょう。今の若者は個性がないなどと言われるが、単に個性を発揮できる場が少なくなってきたからではないだろうか(半分マジ)。それが証拠に「めざせハイスコア」の全国TOPの皆さんはとても個性あふれるネーミングをしているではないか(笑)。

(埼玉県 GUU君(当)←えらそーなこと書いといて結局このまんま)(でも愛着あるんだよねー)

★ランキングに残された、顔も知らぬプレイヤーたちと張りあうのもまた燃えるのであった。

孤独な勇者 魔塔への挑戦

☆マジックソード…俺とMSの出会いは去年の8月。その難しさに最初は目を丸くしたものだった…。

9月にやっとの思いでワープありクリアをし、以後ワープなしクリア、全パートナーワープありクリア、パートナーなしワープありクリア、そして点数かせぎへとステップを踏んできた。

1300万点前半を出せるようになったある日、俺がよ



↑(秋田県 早坂MOE君)
★気合で抜けてくだされ。

いつか、私の時代が来る

つっこみ三昧

〔ゲームネタバージョン〕

最近、妙に興奮してしまうゲームを見つけました。「サディスティックトゥエルブ」とかいう… え？違うの？
（長野県　みろげーっ君）
←旦那さまとお呼び。

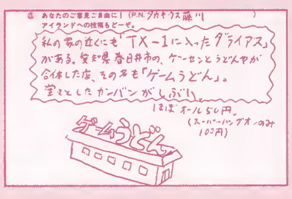
とうとう戦争になってしまった。まったくフセインもブッシュもゴルビーもどうかしてるぜ!!
は!?も、もしかして彼らはスピードアップを取りすぎたのでは？（意味不明）
（福岡県　ぴいかぷう君）
←ただいま５速になっております。

ドラゴンセイバーのエンディング、ナムコゲームリスト・パート２でＤＩＲＴ　ＦＯＸがＤＡＲＴ　ＦＯＸになっている。アサルトプラスは？
（鹿児島県　ＬＳＶＧＣ－ＫｉＴ君）
←ありがちなあやまち。

ベストキャラ'90の12位、〝ブラちら姉ちゃん〟…この文字だけ太くないか？
（全国の気になってしょうがない皆様）
←あくまで気のせいです。もしくは、写植屋さんか校正オジサンの趣味であろう。

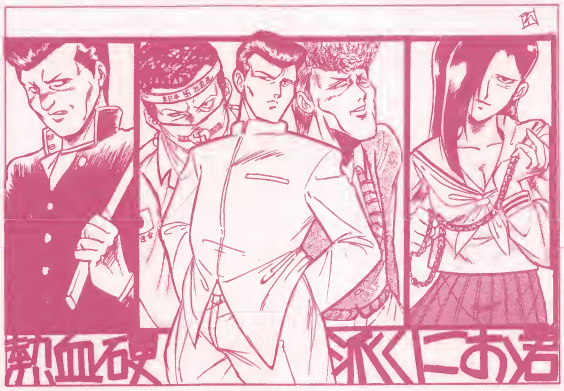
ぼくがゲームをクリアすると必ず死人が出てしまいます。ついたあだ名が「死神ゲーマー」。次は誰にしようか…。
（京都府　ジャイケルマクソン君）
←よい子はまねしないように。

なんでポミネカをなくしたんだ!!
復活を希望する。（いたちごっこ）
（静岡県　柿入蓮入君）
←あんたら、腹で笑って顔だけ泣いとるな。





↑（福岡県　野々村誠治君）★男は黙して振り返らず。



↑（東京都　れっど〝世露死苦〟べあ君）★全日本こんなのいねえよ連合!!

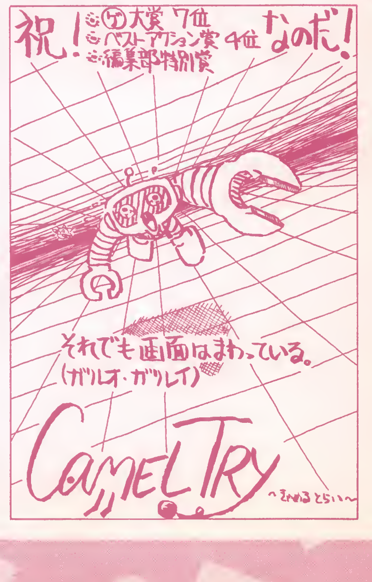


↑（大阪府　Pochi君）★地走蟲兵衛お勧めの１枚。

く行くゲーセンに、めざせハイスコアにも何度かのっている「ＶＡＰ」君が立ちよって、あっさりと1400万点台を出していった。1400万プレイヤーの実力を見せつけられた俺は、ＭＳのかせぎをやめた。点数かせぎ以外に遊び方はないのか？いや、まだある！勇者１人ワープなしクリアを目標にしよう！
それから勇者の孤独な闘いがはじまった。やってみればわかると思うが、実際これがとても難しい。ワープなしで塔の外から50階までを登りつめるとなると、パートナーのありがたみを痛感する。犬、スケルトン、ゾンビーズが超強敵（ライバル）。何度も挑戦し、何度も挑戦し、20階、30階、40階と少しずつ進歩。そして12月31日、ついに最後の敵と対決。体力は３人と４ゲージ、ともにやれば必ず勝てるぶんある。わかっていながらつい手がふるえる。ダメージを受けつつも最後の敵を倒した時の感動は、やった者にしかわからないだろう…。
ついにパートナーなし、ワープなしクリアを達成したんだ!!
この時、俺はゲームのさまざまな楽しみ方を知った。三流ゲーマーのひがみと思ってもかまわない。お金をたくさんつぎこんだっていいじゃないか。楽しめればいいんだ。
最後に、俺と知人たちが達成した記録を記しておこう。
●ダブルドラゴン…ひじうちなしクリア。けっこう難しい。
●モンスターランド…鎧なしクリア。我々は鎧なしの状態を「伝説のパンツ」と呼ぶ。
●ロストワールド…サテライトはナパーム、ブースターなし。２Ｐ同時で達成。
●ミッドナイトレジスタンス…ノーマルショットでクリア。ただしバックパックはあり。
●カダッシュ…魔法使い以外宿屋なしクリア。
（東京都　香焼章君）

★ハイスコアラーの方に「抜かれたら抜きかえすだろー」と言われてしまいそうではあるが…楽しめればいいよねー。

↓（北海道　Crusher－それでも空牙－中君）★ロボットとはマイナーな…。



このまま見逃すには惜しいぞよ

☆なぜ他の人はあまりやらないのだろうか？特にマジシャンロードは音楽よし、グラフィックよし、演出よし、アクションよしととにかくかっこ良いゲームなのに…。やはり、ＮＥＯ・ＧＥＯ自体がまだ浸透していないのかな。
というのも、僕がマジシャンロードをしていると、必ずギャラリーができるからだ。こんなゲームあったのか、というニュアンスで「おっ！何かすごいな」などと言っている。まさに埋もれた名作と言っても過言ではない。
「こしゃくな人間め、神の裁きをうけよ」などの邪神のセリフが雰囲気をおおいに盛り上げてくれるし、音楽もそれに合わせてドラマチックになる。
水晶の組み合わせで変身というアイデアも良い。やはりシノビがいいのかな。ウォーターマンは本当に使えないね。サムライは２、３面ではすごく使いやすい…などなど変身を使いわけるのが快感だ。
しかし、難易度が非常に高い（クセがある）事実は否めない。僕自身も、100回ぐらいやって、やっと７面に行くようになったぐらいだから（本当）。ランダムに出てくる空中ザコがいやらしいんだよね。でも、やっぱりやってしまう。
だらだら書いたが、ようするにマジシャンロードとＮＥＯ・ＧＥＯのよいしょがしたかったのだ。スーパースパイもいいよ。
がんばれＳＮＫ！がんばれアルファ!!
（北海道　ＡＢＬ君）
★ＡＳＯⅡに思わず期待する〝逆Ｓ〟栗原であった。



↑(福井県　かるらたくじ君)★12月号いっぱつ!!のかるら君です。がんばれよっ。



燃えよ青春っ!

アンケート葉書スペシャルなのだ

助け出されてもアイテムだけ持っていかれ…うっかり仲間にして「しまった」と言われ…。場所を覚えられるともう助け出してもらえない…。そんな大男inマジックソードがオレは好き。(でも、やっぱり使えない)

(神奈川県　元気のないるうくん)

★かなしいね…。

37歳のオジサンゲーム好き人間です。特にシューティングゲームが好きなんだけれど、1度もクリアしたことがない。「ゲームがうまくなる方法」を読んでも全く上達しなかったけれど、しかしゲームはやめられない。いつかは必ずクリアの日が来るだろうとプレイを続けてます。

(愛媛県　おっさんゲーマーさん)

★頑張ってくださいね。応援してます!!

ゲーメストを見ると、なぜか絵のベリイベリイうまい野郎が多くのっている。はっきりいって汚いぞ!!そりゃかわいい女の子やカックイイお兄さんの絵もおれは好きだ。だが、だがしかしだ!絵と意見はかんけーないじゃん。そりゃあおれみたいな字ばっかり人間はむなしいよ。見た印象としても「こいつ誤字だらけ、漢字もろくに書けねーでやんの」とか「黒い字ばっかしで読む気しない」とか…(書いてて泣けてきた)。

(埼玉県　文も下手なムヒョヒョ30世君)

★文章は文章、ビジュアルはビジュアルで分けてるはずなんだがなぁ。

1月号のカラーでドラゴンセイバーを紹介してもらいましたが…シリアの顔がストーリーの字の下とは!!はっきりいって〝人々のなげき〟など知らん。〝私のなげき〟のほうが上だい!!あの絵を見て「おおっ!かわいい!!」と思うと同時に私と同じ怒りをおぼえた者はきっときっと多いであろう。というわけでシリアのイラストをもう一度、まともに見せてほしいのです。

(埼玉県　シリアのファン君)

★うーん、くると思った。

ゲーメストのお店第2弾、「オールドゲーム・センター」というのを考えました。何をおいてほしいかアンケートをとり、1カ月単位でいろいろかえていく。まさにゲーム界の生協だ。インカムの一部をカンガルー募金に寄付したりして(笑)。夏休みとかだけでもやってほしい。ゲーメストしかできないんだ、たのんだよ。

P.S.もしやるのなら店の名前は「ガンダーラ」がピッタシトシちゃん!!(ヨッチャンでも可)

(神奈川県　ゴリバス2001年改めP-ZR-N君)

★どこかにあるユウトピア…。

あなたのご意見ご自由に!(P.N.)

ちょっといーかげん怒るよ、アイランドの小説(?)読んでどれだけの人が「ちくしょーこのやろー!!」と思ってることか。

僕はハガーファンだが、僕の思っているハガーは2月号のカプコン年賀状のようにすごく市民的だが、とても強い、といった感じの心やさしいハガーのおっちゃんなんだよ!ガイもかっこいいから好きだ。それをどーしてそこまでガイをこてんぱん(死語)にしたがるんだ!そんなにキライならアメリカのスラム街でマッドギアの手下になれ!

まぁ人によって価値観はちがうから他人の好みをとやかくはいわんが、人に見せつけて不愉快にさせるのは——ゼッタイやめろ!!

(愛知県　青龍想魔君)

★ギャグにしてる人は、その人なりに好きだからだと思うけどな。私もハガー好きだし。

そりゃすべてのげぇーむを攻略紹介しろとは言わんよ。けどゲーメストに載ったゲームはある程度有名になるでしょ、で、くやしいーのが攻略されなくて「良いげぇーむ」だってあるってことだ。要するに、機会は公平に…ということで…。よって宇宙戦艦ゴモラの攻略を要求する!

(福岡県　ROKUちゃん)

★「てんこ盛り」はどこへ行ったのだろう…?

ドラゴンセイバー、なかなかいい。でも2つだけ気に入らない点がある。制作者の話に「ライフ制で難しいよりは1発死にでやさしいほうが…」とあったが、今のままで十分難しいと思うし、ダメージを受けるとパワーダウンする前作のシステムが気に入っていたのだ。

あと、細かいことだが、自竜の炎が、炎をはくというより弾を撃ってるようで爽快感があまりないのでした。でも曲はいいな。

(秋田県　中道新君)

★ほめるだけでなくけなすだけでもない。こういう意見はなるほどと思ってしまう。

職人芸、を感じさせてくれるゲームを出してほしいと思う。

ドラゴンセイバーでどうもドラゴンがはばたいている感じを受けないのがきっかけなのだが…。

無責任に「マニアと一般の両方にうけるゲームを出せ!」とは言わないが、自機が分身、手足のように感じられる操作感覚だけは持たせてほしい。当たり判定や操作感覚がよいと思わせる、丁寧さのあるゲームがやりたいのだ。

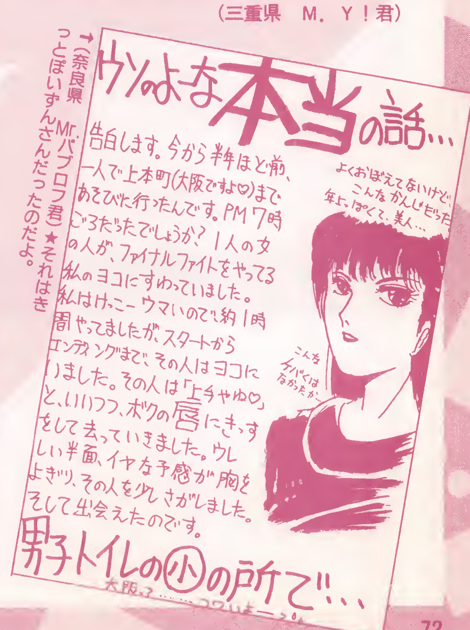
(神奈川県　川崎名物長十郎梨君)

★ふむふむ。

時は秋。塾帰りの僕は11月も終わろうという寒空の下を歩いていた。そういえば、秋のゲームってなんだろう。春はマーベルランドだな。遊園地には春が一番似合う、と思う。夏はムスタング。青々とした森に、3面の入道雲。冬はタスクフォースハリアーか。…ふと見上げると、満天の星空が広がっている。気づくと、その星空にあわせてナイストの曲を口づさんでいた。

「大学に、受かりますように…」

(三重県　M.Y!君)

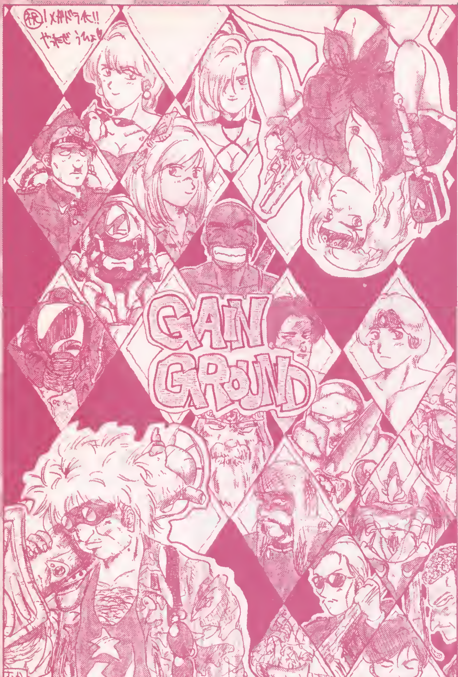


↑(奈良県　Mr.パブロフ君)★それはきっとぽいずんさんだったのだよ。

こちらこだわり派

JR京橋駅すぐ近くのグランシャトーの下のゲーセンに行ってみなさい！入ろうとすると入口で店員が大声で「いらっしゃいませ!!」と言って深々と礼。帰る時には「ありがとうございました」と深々と礼してくれるのだ。今までこんな店があっただろうか。私は感動した。いいぞゲーセン！君は輝く太陽だ!!（でも、ちょっとこわいよ…）

（大阪府　M．SAWADA君）



↑（宮城県　マッドパピーが好き♤君）★パピーがいい味を出しております。



←（宮城県　あさきゆめみし君）★水着のヒモがかわいそう…（古葉美一談）。

エンディングは誰のために

★2月号のTAE君の「すべての人にエンディングを」の反響特集なのだ。

その前に彼の手紙を要約しておこう。

「本や映画において物語は結末までを確実に見ることができる。だが、ゲームの場合は『自分が主人公になりきる』点においてはるかに優れたメディアでありながら、すべての人がエンディングまでを見られるとは限らない。制作者はあらゆる人に物語の結末を見せるべきではないか。そのためには、プレイヤーの腕にあわせた難易度が必要と思う」

そのとおりだと僕も思う。でも、誰でもクリアできるゲームというのはよくない。クリアできなくても満足できるのがいい。最近は全面クリアを意識しすぎてアイデアを出しおしみしてるパターンが多いが、ヘタはヘタなりに楽しませてほしい。R-TYPEは、あの巨大戦艦を序盤の3面にもってきたところがスゴイ（これがコナミなら最終面のひとつ前あたりに置いてしまうところだ）。

（岩手県　山崎純君）

ゲームというメディアのもうひとつの良いところは、〝自分で物語を築いてゆく〟ことだと思う。エンディングが真のエンディングになりえないことだってあるのだ。

だから僕は、おきまりのハッピーエンドしかないドラクエよりも、非情すぎるまでのビデオゲームが好きだ。悲劇的なバッドエンド（ゲームオーバー）をのりこえて、なお大敵にたちむかう、そんなキャラクターたちが大好きだ。

そして、だからこそクリアしたときの感動は何ものにもかえがたいのだと僕は思う。個人的意見だけど、本当にそのゲームが好きなら、たとえエンディングを見ても、あるいは見られないまま店から消えてしまっても、心の中では満足できると思うな。

（奈良県　鷹城ひとし君）

途中でゲームオーバーとなっても、それは1つの「結末」といえるのではないでしょうか？無数のプレイヤーの数だけ主人公がいるのですから、無数の物語＝結末があってもいいと思います。その結末に納得いかなければ、もう一度プレイすればいいのですから。

オールクリアしたならそれも1つの結末ですし、インターグレイがステージUであのミサイルによって無残に破壊されるのも、シルバーホークがヤマトにつぶされるのも結末なのではないですか？

（群馬県　それでもクリアした男・Toujiu君）

確かに誰もがそれぞれの腕でクリアできるゲームは、ゲームの理想の姿だろう（現時点では「キャメルトライ」が近い）。

しかし、カン違いしてはいけないのは、ゲームというのは物語を楽しむだけのものではないのだ。ゲームの目的は「主人公になりきること」ではないはずだ。僕は決してゲームのストーリー性を否定するわけじゃない。しかし、ゲームはあくまで「ゲーム」であってほしい。

ドラクエだって、ストーリーとエンディングだけを認めるのならRPG（ロールプレイングゲーム）でなくてもいいはずだ。万人にわかりやすく、親しみやすいという考えぬかれたゲームシステムの存在を忘れてはならない。

ゲームは、反射神経、かけひき、アルゴリズム解析、応用、そして想像力や感情移入などもふくめた「知的な遊び」であってほしい。よいストーリーだけではゲームにならないのだ。

ストライダー飛竜のすばらしい演出も、あの多種多様なアクションと操作性がなかったら生きてこないし、ナイトストライカーだって、すばらしいサウンドとエンディングだけでなく、多くのプレイヤーの挑戦に応えるゲーム性がある。ストーリーなどなくとも楽しいゲームだって数多くあるのだ。（まぁ、テトリスのブロックになりきってプレイする人もいないよね）

そんなわけで、あまりゲームを「ゲーム以上」の世界にしないでほしい。ゲームにスコアがあるということをもう一度考えてみようよ。

ゲームはメディアじゃない。ゲームは「遊び」だ!!

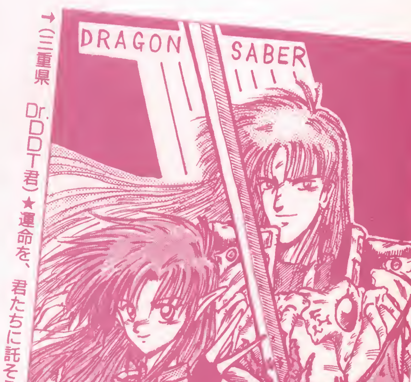
（北海道　Do!-AYA君㊂）

★言いたいことがわかるなぁ。

さて、アイランドでは君の手紙も待っているぞ。付属のアンケート、手紙封書えんぴつ毛筆なんでもOK！締め切りは毎月（その前の月の）10日前後なのでよろしく。

↓（滋賀県　Kuronekoまあや君）★クライマックスがとまらない。





↑（三重県　Dr.DDT君）★運命を、君たちに託そう。



↑（岡山県　耳君）★なんだろう…。



↑（北海道　大亜門君）★もちこむなって…。

ゲーメスト ダイゲイドォ

構成:栗原　助っ人:吉川裕一

（今月の題字　愛媛県　バーニストの吉川さん）

クリスティーはお好き

（from DARK SEAL）

炎がドラゴンの頭上をとらえた。巨竜は咆哮（ほうこう）し、弱点である額の1本の角にまとわりついた炎の魔法を一瞬でうち消す。4本の足を震わせ、その青い肉体が再度動き出した。

彼の目の前に、ローブをまとった人間が立っていた。黒い髪には金のティアラ、片手には杖を持っている。

虫けらめ。ドラゴンは攻撃を開始した。氷に覆われた洞窟が、ふたたび修羅場と化す。

女魔術師――フレイア・エディルネは次々と襲いくる氷岩や冷気（アイスブレス）、氷の槍を冷静にかわし、ドラゴンの懐にとび込むと一瞬で完成させた炎の呪文を叩き込んだ。

だがドラゴンはひるまなかった。その名に恥じぬ堂々たる姿を氷壁に映し、圧倒的な力をもって彼女に襲いかかる。

その時である。

「アイムザナイト！」

小さな竜巻と共に四勇者の一人、カール・F・グレイストーンがあらわれた。彼は口元をニヤリと曲げ、心身ともに疲れ傷ついている女魔術師に呼びかけた。

「苦戦してるようだな。俺が得意の魔法でこいつにとどめを刺してやろう」

エディルネは疲れた表情でお願いするわ、と答える。

「ハマタァ!!」

彼の姿は一瞬にして鉄球と化し、声にならない声をあげながらドラゴンへと突進して行った。ドラゴンはそれをあっさりとジャンプしてかわした。鉄球は、声にならない声をあげながら谷底に落ちていった。

「グレイストーン…」

唐突に出てきて唐突にいなくなったわね、とエディルネが思った時である。

「アイムザバード」

小さな竜巻と共に四勇者の一人、ライガー・ホークがあらわれた。彼はウインクをすると、心身ともに疲れ以下略。

「だいぶ傷ついてますね。私の得意の魔法で回復させてあげましょう」

エディルネはにが笑いを浮かべお願いするわ、と答える。

「パァワァー!!」

彼の姿は一瞬にして宝箱と化した。……ように見えた。

ぶごっぶごっと言いながらブタが走り回っている。ブタは天井から降ってきた氷岩につぶされ、ドラゴンのぶちかましをくらい、さんざんな目に遭って結局谷底に落ちていった。

「………」

何しに来たのかしら、とエディルネが思った時である。

「あいむぁにんぢゃ！」

小さな竜巻以下略。彼は太い眉をぴくっと上げて以下略。

「なんと卑怯極まりなゐ！拙者も得意の魔法で助太刀ゐたす！」

エディルネはあえて無視してドラゴンと対峙（たいじ）している。

「おんまいへいそうかぁ!!」

彼の姿は一瞬にして…。

「きゃーっ！ネ、ネズミィ!!」

エディルネの嫌い度No.1の小動物（しかも群れ）と化していた。今や彼女の恐怖の対象はこのネズミの群れに変わった。顔をこわばらせ、目に涙を浮かべながら崖っぷちへあとずさっていく。

ドラゴン対ネズミの結着は、ドラゴンの吐いた氷の槍であっという間につけられた（あたりまえだ）。ボロボロになったキリカゼはエディルネに助けを求めた。ネズミに囲まれ、彼女の気がふっと遠くなる。その体が後ろに傾き、彼女は谷底に小さくなっていった。次の瞬間、ネズミがドラゴンに体を押し潰される。

そして誰もいなくなった。

（岩手県　青蒼龍君㊫）

★キャラクターコメデーを書くために生まれてきたよーな男である。

今月の一曲！

（マンネリタイトル）

子供たちのテーマ

（吉幾三「雪国」で）

〽うまいね　にーちゃん
とっても　とっても
ふつうはいつもここで
死んでるの　ぼく下手だから
すごいよ　うまいよ　泣きたくなるほど
すばらしーよかっこいいよ　話をきいて
追いかけて　追いかけて
おに――ちゃん　おごって

（福岡と長崎で4度体験したぞ）

（長崎県　国死亡届吉inタコ天君㊫）

★およよ…。

終焉（えん）と序章

（マジックソードより）

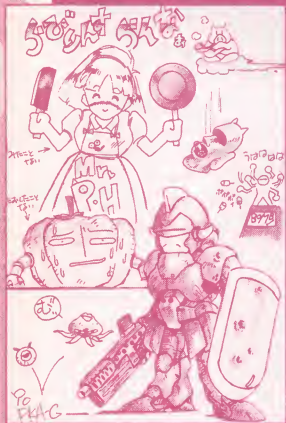
彼は迷っていた。

魔王と呼ばれていた者は先程の死闘の中、断末魔の叫びをあげた。

そして今、男の前には薄黒く輝く宝珠（オーブ）が妖しくもこちらを見つめている。邪悪な力のすべてを秘めた宝珠（オーブ）、今回の



↑(埼玉県　しばた君)
★あぶないかんじ…。



←(愛知県　PKA-I君)★このイラストだけで何がわかるやら…。

伝説へ…
レゲーの魂

♨おおお、終わった。とうとうあの「ラビリンスランナー」を終わらせた。長かった…目をとじれば思い出す、1面の分裂ボス、2面の橋から落ちる主人公、簡単すぎる迷路、そして4面恐怖のトロッコ、ボムでしか倒せないボス。5面で死ぬとムカデではまってしまった。最後のボスは意味のないカバー、ボムの連打であっけなく死亡、そしてエンディングへ……。
今思えば、けっこう短かったし簡単ではある。しかし十分楽しめたし、BGMもよかった。では……おおおおおお…終わったぁぁぁぁ…。
(広島県　TO-II君)
★88年のコナミのゲーム。

♨1月号のれだお君。君はまだまだ甘い!香川県には高松ジャスコよりもすごいゲーム場がある。そこは、「琴平観光センター」のゲームコーナーだ。なんと、純製アップライトのパックマンとサムライがある。他にもジャングルキング、ガズラー、ペンゴ、ジャンピューター、ハングリーマン、ティップタップ、スティングレイ、ロードファイターなど。10年以上前のピンボールやエレメカもある。まさにゲーマーに忘れられたゲームの秘境!!(同センター内のボウリング場にも少しある)
(香川県　CHE!君)
★すごすぎる。四国には三葉虫やムカシトンボがいると聞いたが、本当かもしれない…。

♨レゲーファンのあなたに、グレイトな店をお教えしよう!その店は「プレイタウン名古屋」。ユーテクプラザ納屋橋の1号館地下1階にある。
名鉄・近鉄の名古屋駅の南にある「広小路通」をずっと東に行く。かに道楽など通り越し、10分ほど歩いて堀川を渡る直前に南に曲がるとある。ななんとこの店、オープンして日が浅いのに90%のゲームが新しくても3〜4年前のもの。私が「こっ、これは…!!」と思ったのをあげるとキックスタート、プロ野球入団テスト、バラデューク、ザ・ディープ、ワイバーンF0、TTタイムトンネル、SAURO、スイマー、ガントレット、サイバータンク、スカイランサー、リバーパトロール、ワンダープラネットなど　まだまだたくさんある。
しかしこの店にもスティンガー(セイブ開発)やパフォーマン(DECO)はなかった…。一体、いつになったらボンゴやフランソワーズに再会できるのだろう……。
(愛知県　大崎正幸君)
★ちなみにフランソワーズとは恐龍の名前である。なかなか人をなめてるぞ。

♨2月号でコピーゲームについて論じたお方がいたが、ふと思ったのだがはたして「コピー」はゲームだけなのだろうか?ポスターとかバッジとかのゲームアイテムにもコピーは存在したのではないか。
たとえば昔、山三君の描いたプーカー人形は足の形が違うとつっこみ三昧でつっこまれていたが、ちょっと待てよ?もしかして山三君はコピーのプーカー人形を持っていたのではないか?他にもひょっとしたらSR豆本のコピーなるものも存在するかもっ!!それは否定できないと私は考えるゾ。「おれのは本物だっ、間違いないっ!」と言ってる奴の豆本をよーく見ると実はメイドインHONGKONGとか、考えるとみょーに楽しい。くっくっくっ(でも貴重品だな、そりゃ)。
ゲーメストのプレゼントや店にあるポップ、ポスターもニセ物かもしれない。ありうる、ありうるぞお。暇な人はさがしてみてくれ。
(京都府　みすれる・れんれん君)
★そー言ってる君も実はコピーかもしれないぞ(おおっ)。

↓(千葉県野中美保さん)★実物はただのタヌキさんです。





↑(三重県　SHO君)
★いいきられてしまった。



↑(山口県　踊屋君)
★まなざしだけで通じる2人。

旅の真の目的こそこれを破壊することにあった。そのために払われた犠牲は決して小さくはない。悪夢のような戦いの中、多くの勇敢な戦士達がその命の炎を消していった。今も彼の傍らには、渾身の力をこめて最後の槍を放った騎士の骸が横たわっている。宝珠を目の前にして、彼だけが生き延びることを許されていたのである。

しかしながら彼は目的達成にためらいを抱いていた。
今、宝珠を砕けば塔は崩壊し、悪は滅びるだろう。彼は村へ帰り英雄となる。そして訪れる平和な世界。彼はその世界の訪れが辛かった。そう、これまでの戦いは彼を英雄にすると共に戦士にも仕立て上げてしまったのだ。戦うことに自らの生を感じとる戦士。その彼にとって〝平和〟とは怠惰を意味する言葉と化していた。
ふと彼は我にかえり、迷っている自分に驚いた。悪魔の宝珠を砕けずにいる自分の心に疑問を持った。小さく頭をもたげたその疑問は、急速に彼の心の中を支配していった。
ふと頭の中に声が響いた。
〝宝珠ハ魔王ノアカシ。砕ケバ平和ガ訪レヨウ。…シカシヒトタビ手ニ取レバ永遠ノ力ガ手ニハイル。オ前ノコノム、アラソイノカガ〟
彼の呪縛がとけた。心を失ったうつろな目には、もはや妖しく光る宝珠しかうつっていなかった。
「俺は……」
遠くなる意識の中で、彼は嘲るような笑い声を聞いた。
かつて雷神と呼ばれた剣が主を失い、小さくため息をつくように光った。玉座には小さな球を手のひらに転がしていた異形の王がゆっくりと身をよじり……。
(東京都　STS君)
★マジックソードには、最後の質問の結果によって2通りのエンディングが用意されている。この迷宮を作った人間もまた、自分の中に潜む破壊を求める心に気づいていたのだろうか。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル誘導、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●ナムコシステムII＋アサルト（P付）＋ファイネストアワーを9万円で売ります。送料そちら。W葉書で。
（〒837福岡県大牟田市大字白銀700—1　松尾章）

●スプラッターハウスを3万円で売ります。W葉書で。
（〒444愛知県岡崎市美合町三ノ久保40—1セジュール富士A棟101号室　服部昭周）

●KC—DXAタイプ＋システムI＋ドラスピ＋ワールドコート＋ミスターDOを6万以上で売ります。
（〒142品川区戸越1—12—2ベアハイム103号　和島聡）

●ギャルズアイランドをあなたの希望価格で売ります。
（〒567大阪府茨木市北春日丘4—10—15　橋本達也）

●ゲーメスト通巻5号～54号とバインダー4個を売ります。W葉書で。
（〒308茨城県下館市玉戸1336—107　小松朗宏）

●ワルキューレの伝説の基板を売ります。ロムのみでもOK。
（〒600京都市下京区岩上松原上ル720　平井真）

●スーパーファミコン（新品）を売ります。W葉書で。
（〒745山口県徳山市周陽1丁目16—5第2コーポラスマンション202号　内富敬二郎）

買います

●あなたのワルキューレの伝説ロムキットを4万5千円で買います。W葉書で。送料こちらもち。
（〒357—01埼玉県飯能市中藤下郷23—56　塩田秀典）

●SETAグッズ（PII、IIIのインストカード、豆本、小物など）を買います。
（〒434浜北市東美薗1553—35　谷口英之）

●ギャルズアイランドを2千～4千円程度で買います。美品希望。送料当方。W葉書で。
（〒780高知県高知市百石町2—5—14　久保尚文）

●カプコンに関する物を適価で譲ってください。CD、ポスター、基板何でも構いません。送料こちらもち。希望価格を書いてW葉書で連絡を。
（〒214神奈川県川崎市多摩区栗谷3—27—8　野沢功一）

●ゲームポスターを千円で買わせてください。送料こちらもち。W葉書でご連絡を。
（〒581大阪府八尾市宮町3—2—7　藤原健）

●ゲーメストの17～29号を買います。W葉書で。
（〒019—12秋田県仙北郡仙南村飯詰字谷地川38　高橋弘幸）

●タイトーのチャンピオンレスラーの基板とゲーメスト28と29号を譲ってください。まずはW葉書で。
（〒124東京都葛飾区東立石1—3—22—502　藤沢隆介）

●X68000を売ってください（本体のみ）。送料こちらもち。希望価格など書いてW葉書でよろしく。
（〒243神奈川県厚木市吾妻町1—18—404　山下誠）

●レインボーアイランドのビデオ適価にて買います。また、MSX2のFD、ROMソフト買います。PC98の3.5インチも可。送料こちらもち。
（〒651—22神戸市西区竹の台1—18—1　片山真樹）

交換・その他

●私のスーパーファミコン＋ソフト1本とあなたのCD—ROMと交換または1.8万円以上で売ります。CD—ROM優先します。
（〒189東京都東村山市美住町1—4公団91—1　及川ひろし）

●あなたのネオジオ＋ソフト1～2本を私のPC—88FEかMSX2プラス＋メガドライブ（ソフト2本付）＋ディスク40枚＋ギャルズアイランドを交換してください。
（〒247横浜市栄区野七里1—2—2635　有谷俊男）

●当方の「グラディウスIII」と「RタイプII」を「パロディウスだ！」と交換してください。送料こちらもち。W葉書で。
（〒690島根県松江市西川津町690—35ユニメント三代203　林啓一郎）

●私の基板「サラマンダ」をあなたのアイドル麻雀＋マージャンパネルMST—7と交換してください（他の基板1～2枚でも可）。W葉書で。
（〒462名古屋市北区浪打2—108　平野良忠）

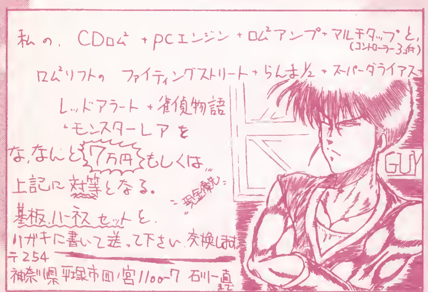
●僕のアイレムM72＋Xマルチプライ＋イメージファイトのロムをグラディウスIIの基板と交換してください。
（〒841佐賀県鳥栖市桜町1456—4　小柳順）

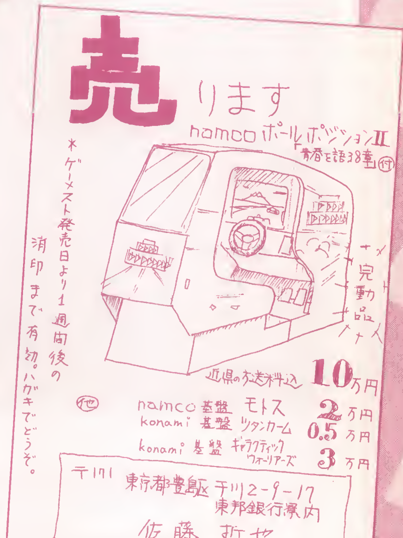
●ナムコ本（ワルキューレの多くあるのを特に）とDQ本の同人誌を大量に買います。中古のもので処分に困っている本でも、最新のものでもOK。送料こちら。説明をくわしく書いてW葉書で。
（〒270—11千葉県我孫子市緑2—11—10—110　永井あかね）

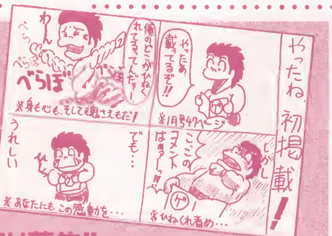
●同人誌、テーブルトーク、ゲームなどのサークルを作ってる方、私を入れてください。1人で何もできなくて、ないている人、私のところにお手紙を。文通でもけっこーです。
（〒690—11島根県松江市本庄町136—3　松本恵美子）











お便り募集!!

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙＆イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から抜あり！　の方に特製テレカ（㊫）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

去年末から和歌山人からっきが担当となったご商談の場も同様。

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15

新声社　ゲーメストアイランド係

アーケード感覚のシューティング!!

ゲーメストオリジナル X68だ!!

続報!! スコルピウス

今回は自機の紹介だ!

今回は、スコルピウスの一番の特長である触手の使い方を中心に紹介していきます。
まずは、ゲーム全体の構成について説明しましょう。

☆ゲーム構成

まず、自機のタイプが3種類の中から選べます。タイプによって、パワーUPの出方と、持てる武器が違います。その他に、難易度のランクもつける予定です。
ステージは全7ステージ（の予定）、一発弾が当たれば死んでしまうタイプのシューティングです。基本的に横スクロールですが、中には縦スクロールのステージもあります。

☆スコルピウスのオプション（触手）の性能

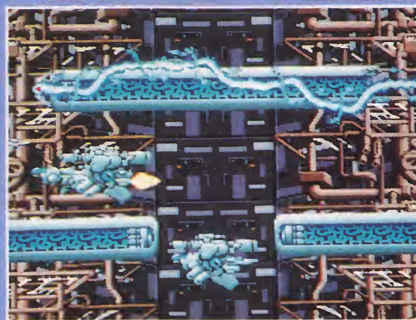
スコルピウスの自機の特長は、何といってもその触手にあります。初めはまるはだかのただの自機なのですが、右ボタンを押すことによって触手が自機から生えてくるのです。

①触手ボタンを押した時
ボタンを押すと、触手が自機から出てきます。この時、触手が伸びる時に、触手の先に敵を当てると大きな攻撃力を発揮することができます。つまり、ベラボーマンのベラボーパンチのようなものです。
この、触手パンチ攻撃は地形や敵の装甲を貫通するのでうまく使えばとても強い。しかもこの時通常弾も消してしまうので弾消しにも使えます。
触手はレバーを入れた方向に8方向に出ます。

②触手ボタンを押した後
触手はいったん出すと、グラディウスのオプションのように自機の後を追いかけるようにうに自機の後を追いかけるように動きます。そして、ショットは自機の正面からのショットが出なくなり、触手の先から出るようになります。
この状態は、ショットが自機から出ないので扱いにくいですが、無敵である触手を敵にめりこませながら弾が撃てます。
また、触手の先はV字型になっていて8方向に向きが変わるので、持っている武器によっては自機本体に持たせるよりいろいろな方向に撃つことができます。

③触手ボタンを再び押した時
触手は自機に戻り、再び自機本体からショットが出るようになります。

①〜③の応用で、触手ボタンを押しっ放しにすると触手パンチを連続して出すことができます。触手をうまく使いこなせば使いこなすほど面白くなるし、先にも進めるのでぜひ触手を使ってみましょう。
今回はくわしく紹介できませんでしたが、触手以外のパワーUPもいろいろあります。特に、サンダーレーザーは強力で、触手なんか使うのがめんどうな人はサンダーで撃ちまくると爽快ですよ。
ステージもどんどんできてきたので、できるだけ速く皆様のお手元に届くようがんばっています。（石井ぜんじ）



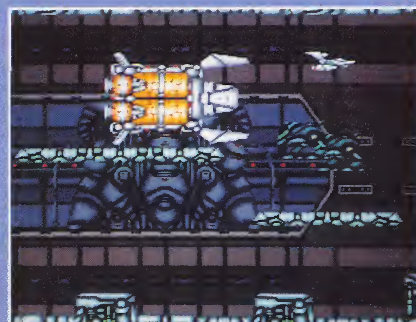
上スクロールのSTAGE3。通路沿いに合体メカが動き回っている。



STAGE4。昆虫が弾を巻き散らして追いかけてくる。



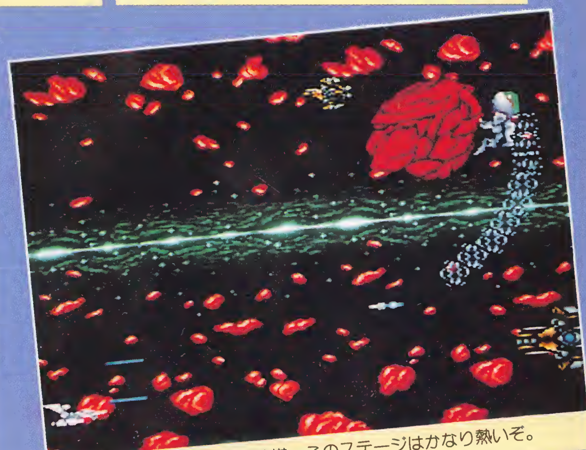
STAGE5のボス。つかまると動きのとれなくなるレーザーを出す変わった敵。



STAGE6・BASE。はねるロボットの体当りに気をつけろ!



STAGE2は背景、キャラが前回の紹介より少し進歩した。



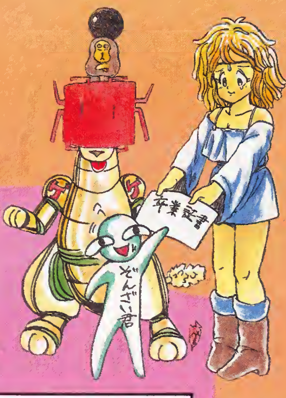
STAGE5の隕石地帯。このステージはかなり熱いぞ。



巨大なメカが通路いっぱいに進んでくる。

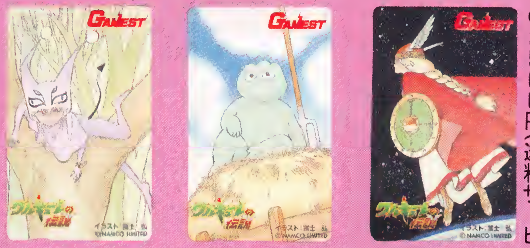
三身合体!!

ゲーメスト㋘屋+お地蔵+読者サービス部



新人の(??)みきゆき乱入でサービス部の危機だ。今月も、いくぞお!

●買ったはいいけど使用できない貴重テレカだ!



■冨士弘のワルキューレテレカ 3枚セット(F−2)
●3500円(送料サービス)



■雑君保プ(ZT−1)



■パロディウスだ! モアイ戦艦(P−4)



■ファイナルファイト(C−4)



■ストライダー飛竜(C−2)



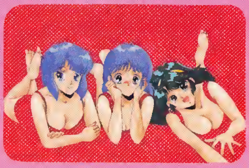
■パロディウスだ! オールスターズ(P−3)



●テレホンカードの価格はすべて1000円(F−2を除く)送料サービス



■ギャルズアイランド 完売記念テレカ(G1-1)
■5枚組・美麗ケース入り 定価5500円・㋘ロゴステッカー付



■麻雀バトルスクランブル(VS-1)

はみ出し㋘屋特報!! ニューアイテムだ!



ゲーメストオリジナル特製バッジだ! ゲーメストの華麗なるアーチスト3人組が腕を競い合った目を見張る力作。それが君の胸を飾るバッジになった。3コ1セットでニューアイテム登場だ! もちろん㋘屋で大販売。読者サービス部でも扱うよ!

■オリジナルバッジセット(B-2)
●500円 送料4セットまで250円。3セット以上360円。





■㋘屋メンバーズカードの㋘印のスタンプが、たまった人へのプレゼント第一弾! なんと㋘屋オリジナルテレカやゲーメストロゴ入りのスポーツタオルができた! スタンプいっぱいの君、㋘屋に集合。(スタンプ20コ、40コの人)。

おなじみ品目





■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ(W-5) 一着2000円(送料サービス)



■ゲーメストオリジナルトレーナー(W-1) 1着3900円(送料600円)



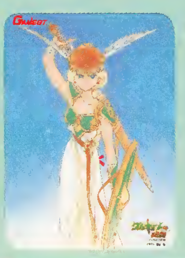
■ゲーメストバインダー(B-1) ●800円 送料1冊360円 2~4冊730円 5冊以上880円



■冨士弘のワルキューレレターセット(F-1) ●600円 送料2セットまで250円、3セット以上360円

■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時には、その中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚……250円
バインダー2冊……730円
右記を一括注文の時、送料は730円です。

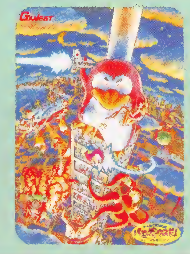
裏も楽しい下敷きだよ!



■冨士弘のワルキューレ(F-3)



■ファイナルファイト(C-3)



■パロディウスだ! 摩天楼の危機編(P-2)



■パロディウスだ! 燃ゆる帝都編(P-1)



■ストライダー飛竜(C-1)

■下敷きの価格はすべて250円、送料1枚120円、2枚以上250円



お地蔵さん倶楽部 3

お地蔵さん／小田原みずき・絵／佐野みきゆき

あっドーモッ♡小田原みずきです♡

お正月はパリダカ一回も観なかったな～。

パリダカ?なんじゃそりゃ?

変った名前の食い物じゃのう～。

なにいってんですかあ～。食い物じゃありませんよ～。「パリダカ」ってゆ～のは～「パリ・ダカールラリー」の略語なんですよ～。わかりました?お地蔵さん?

なんじゃ、車でブンブン走るやつか…。わしゃ、てっきり食い物かと思ってしまったぞい。がはははは!

ったくう～。これだから年寄りはこまっちゃうな～。それより挨拶まだですヨ。

誰が年寄りじゃい!あっド～モ♡～お地ちゃんドエ～ス♡ピース!ピース!

ピースは、しなくていいっつーの…。

少しは年を考えて行動してくださいよ～。

しかし最近わけのわからん略語が多くてこまってしまうぞい。「プリプリ」とかいっても、わしにはさっぱり何のことだか…わしゃてっきりウ○チのことだとばかり…。どうりで会話が合わないハズじゃぞい…。

なんでも略語にすれば、いいってもんじゃないぞい!

ところで、みずきちゃん。「セン・メリ」って何の略語だかわかるかな?

う～ん…わかった!「せんだみつおがメリーゴーランドに乗った」でしょ!

ドテッ。ちょ…ちょっちゃ強引じゃないかいそりゃあ～。(わざとらしい奴…)

答えは「戦場のめりいくりすます」じゃ。ちょっとムリがあったかの～。

そんなのわかるハズありませんよ～。別に「洗濯機に入れたメリケン粉」でもいいじゃないですかあ～。悪徳クイズですよ。

じゃろ～。ジャロに電話したくなっちゃうじゃろ～。ジャロにじゃろ～。

……。あっ!何か言いましたあ～?

何です何ですう～?

……いい……。……もういい…。

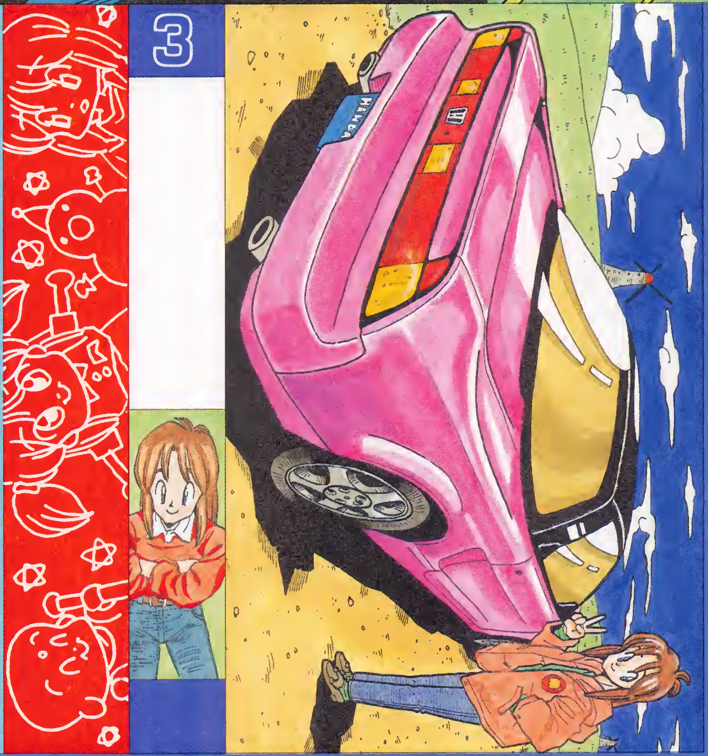
いいんだ…どうせ…。フン……。

あっ。ジョーダンですってば～。ちょっとしたジョークですよジョーク。もう～怒っちゃって…お地ちゃんカワイイ♡

…ホント…?じゃあもう1回聞いてネ♡

「ぼくF1観に行くの～セナに会いるとんいいな～」。なんつって…。がはははは。

……「しいい～ん……」。……。



●おもわず駐車しているNSXと記念写真を撮ってしまう、みずき。

⬅切りぬく時はこっち側の面のアウトラインにカッターを入れるんだよん!

CD

■CD新譜予約受付(3月21日発売)

●01123 ストリートファイターII 3500円(2枚組)

●01124 コラムス・コラムスII 1500円

●01125 E.D.F-JALECO-1500円

CD送料のお知らせ

●1枚——250円　●2～3枚——360円

●4枚以上400円

☆CDを通販でお求めの方に限り特製ポストカードをプレゼント。

■CDリスト／申し込む時は品番を忘れずにね。						●この他にもまだあるよ。担当小嶋まで問い合わせてね。					
01001	ニンジャウォーリアーズ	2627円	01071	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0	2843円	01046	AFTER BURNER	1500円	01101	組曲グラディウス・ファンタジア	2812円
01002	ギャラクシーフォース	2627円	01072	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1	2812円	01048	BEAST BUSTERS	1500円	01102	オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス&沙羅曼蛇	2812円
01003	ゲーム・サウンド　ジャレコ	2627円	01074	サンダークロス/コナミ矩形波倶楽部	2843円	01050	CRUDE BUSTER・MIDNIGHT RESISTANCE	1500円	01103	セタ・ゲーム・ミュージック	2427円
01004	ゲーム・サウンド　ニチブツ	2627円	01075	ミュージック・フロムSUPER魂斗羅&A-JAX	3000円	01052	キャメルトライ・カダッシュ	1500円	01104	みつめていいよ　創刊号	2884円
01005	ゲーム・サウンド　エス・エヌ・ケイ	2627円	01076	パロディウスだ!	2800円	01053	アウトゾーン・スノーブラザーズ	1500円	01106	TATSUJIN	2472円
01007	未来忍者	2627円	01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成三年版(3枚組)	6800円	01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01107	みつめていいよ 増刊号(3枚組)	5000円
01013	ストライダー飛竜	2627円	01081	カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.2	2627円	01055	雷電伝説	1500円	01111	矩形波倶楽部	3000円
01017	DARIUS II (2枚組)	3200円	01082	カプコン・ゲーム・ミュージックVOL.3	2627円	01056	スーパースパイ・ニンジャコンバット	1500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円
01019	R-TYPE II	2500円	01084	タイトー・ゲーム・ミュージックVOL.2	2627円	01057	ダークシール	1500円	01113	スペースガン・ミズバク大冒険	1500円
01020	GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989	2500円	01089	コナミ・ゲーム・ミュージックスペシャル	2627円	01058	パウンドフォーパウンド・剣豪	1500円	01114	みつめていいよ　第2号　バレンタインスペシャル	2800円
01021	Final Fight (2枚組)	3500円	01090	データイースト・ゲーム・ミュージック	2627円	01059	宇宙戦艦ゴモラ	1500円	01115	ファルコム・スペシャルBOX '91	6800円
01024	TAITO DJ STATION	2500円	01092	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1	2627円	01060	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」	1400円	01116	アルミス・ベスト・セレクション	2400円
01035	CRACK DOWN・GAIN GROUND	1500円	01094	セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3	2627円	01061	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.2「バーニングフォース」	1500円	01117	信長の野望・武将風雲録	3000円
01039	忍者くん阿修羅の章	1500円	01095	セガ体感ゲーム・スペシャル	2627円	01062	ナムコ・ベストヒット・パレード!	2500円	01118	サウンドワールド オブ ポピュラス	2500円
01042	エア・バスター	1500円	01026	SSTバンドライブ	2500円	01063	ビデオゲーム・グラフィティ	3008円	01119	ラグーン	2500円
01043	MARVEL LAND	1500円	01038	エリア88	1500円	01064	ビデオゲーム・グラフィティVOL.2～6	各2812円	01120	CD交響組曲「ドラゴンクエストIV」	2800円
01044	空牙	1500円	01099	THIS IS NAMCO!	2600円	01006	究極タイガー	2627円	01121	Falcom J. D. K. BAND1	3000円
01045	ROD LAND	1500円	01015	ウイニングラン	2500円	01070	交響詩グラディウスIII	3000円	01122	ドラゴン・ナイト～水の宝玉篇～	2400円



お地蔵さん倶楽部 4

お地蔵さん／小田原みずき　絵／佐野みきゆき

よっこいしょっと…。お掃除、お掃除。

その時…空には夢があった。

　大地には現実をふみしめていた。

　正面には君がいた。

どうしたら良いのか分からなかった。

ただその場にはヒューヒューと

風が吹いていた。

　若き日の思い出・お地蔵さん

なんスカ〜コレは〜？

ガチャ、ただいま〜。

コレコレ何を見とるんじゃ？

コレですよコレ！お地さんにも若いころがあったんですねェ〜。

なにをいっとるんじゃ！わしゃ〜今でもバリバリのやんぐじゃぞい！

そ…それはそうと、どこ行ってたんですう〜？大掃除で大変だっていうのに〜。

いや〜ファイナルラップ2に、ついつい熱中してしまってのぉ〜。

な〜にがエッヘンですかあ〜。胸をはって言わないでくださいよ〜。それはそうと、どうでした？うまく走れましたあ〜？

あたし少しは自信があるんですよ〜。

それがの〜スタート直後からボコボコでの〜。みんながみんなで強引グマイウェイしてしまうもんじゃからも〜大変!!

鈴鹿の第1コーナーで、ぶつけるのが流行ってるとか…（なわけねーだろ）。

コーナーで強引グマイウェイならまだしも、直線で意識的にブロックしてくる人がいますからね〜。とにかく通信レースゲームにおいては良きマナーがあってほしいですね。

まーな。対戦とかやると、つい本気になっちゃう人がいるからの〜。

この人とは対戦したくないってゆうのはありますね〜。勝つと有頂点になるし、負けると勝つまでやるし…。本当の対戦ってゆうのは何回もできるものじゃないし、負けた時、悔しさが残るもんじゃありませんよ。わかるかな〜。サッカーなんかで1つの試合までに何カ月も練習して、それでも相手のチームに及ばなくて最後のホイッスルが鳴った時の脱力感ってゆうのが…。私わかります。**BEST**で競い合った時、勝っても負けてもそん時の涙っていうのは人間にとって最高ですよ。だけどゲームはゲームなんだから楽しくできることが**BEST**ですね。ではでは。



●みずきが正月番組に備えたビデオテープ。いまだに使っていない。

ビデオ

■グラディウスIII



●70分／6500円（V-48）※
売り上げベストに輝くビデオ！
★★★★

■パロディウスだ！（V-47）※



●50分／4000円
★★★★

■TVゲームの歴史 タイトー編①・②（V-42・43）



●30分／3800円
★★★

★………	ちゃんとクリアしてる
★★……	これぞプロのプレイ
★★★…	これぞ神のなせる技
★★★★	歴史に残る究極プレイ
♥………	かあいいなあ
♥♥……	大人の世界
♥♥♥…	うーんエロい
♥♥♥♥	やばいよ〜っ

■麻雀バトルスクランブル



●45分／8800円（V-44）※
ゲ屋さんのセル画展も大好評！次回は一体何？もしや……。

■次号より、このコーナーの、はがちゃんがおすすめビデオレビューをやるよ。お楽しみにね。

■ナムコギャルズアイランド（V 41）※



●30分　3800円
♥

■SETAスペシャル（V 31）※



●29分　3914円
♥♥♥

■ギャラクシーフォース（V 13）



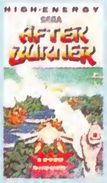
30分　3667円
★★

■グラディウスII GOFERの野望（V 9）



●25分　3378円
★★

■アフターバーナー（V 1）



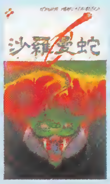
20分　3378円
★★

■OAVはじめまして♥（V 37）※



●30分　5800円♥♥

■沙羅曼蛇（V 4）



●20分／3378円
★★★★

■スーパーモナコGP ターボアウトラン（V 34）※



●60分／4944円
★★

■ダライアスII（V 38）※



●45分　4944円
★★★

レーザーディスク



■マージャンギャルズグラフィティNo.1（L−12）
同名ビデオ1と2を収録。
●60分　4944円♥♥

■マージャンギャルズグラフィティNo.2（L−13）
同名ビデオ3と4を収録。
●60分　4944円♥♥



■マージャンギャルズグラフィティ VOL−1（V−30）
●30分／2884円♥

■マージャンギャルズグラフィティ VOL−2（V 33）※
●30分／2884円♥♥

■マージャンギャルズグラフィティ VOL−3（V 36）※
●30分／2884円♥♥♥

■マージャンギャルズグラフィティ VOL−4（V−39）※
●30分／2884円♥♥

■マージャンギャルズグラフィティ VOL 5（V 46）※
●30分／3000円♥♥♥



■美少女ソフトオリジナルカタログ（V 40）※
●30分　3800円♥♥♥♥

■美少女ソフトオリジナルカタログVOL−2（V−49）※
●35分／3800円♥♥♥♥

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。

●※はVHSのみ

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	(郵便番号)〔お忘れなく〕 (おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください〕 (おところ)〔フリガナ〕 (お電話)〔 — — 〕			備考	
				受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

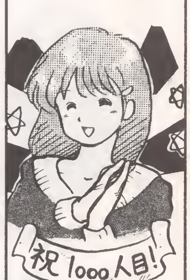
口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		
金額			
払込人住所氏名			
備考		受付局日附印	

㋘屋 瓦版

かわらばん

第2号

編集人：古葉美一
㋘屋瓦版
1991年(平成3年)
3月1日㊎



グラⅢビデオ大ヒット!!

12月28日に発売の攻略ビデオ"グラディウスⅢ"。予想以上の売れ行きに、店長C・Cも思わず小躍り。ついでに店員A・Bも盆踊り。

グラⅢビデオ購入者100人に聞きました。

『あなたはなぜグラⅢのビデオを買ったのですか?』

「すいません、出来心で…」

『いや別に怒ってるわけじゃないんですよ。もう一度お聞きします。グラⅢのビデオを買った理由は何ですか?』

「グラⅢは燃えましたからねえ、はい。(41人)」

「どうしても最後まで行けなかったんで。(36人)」

「パロも買ったっス。(14人)」

「最近ゲームのビデオが出てなかったでしょ?(3人)」

「バイオさんのファンなんですぅ――♡(2人組)」

「麻雀とまちがえた。(1人)」

「ノーコメント。(3人)」

㋘屋メンバーズ1000人突破!!

〔イラク25日＝KBA放送〕あ、どうも。KBA放送のニョタリーノ古葉です。1月25日、実はたった今ですが㋘屋の会員数が1000人を突破しました。

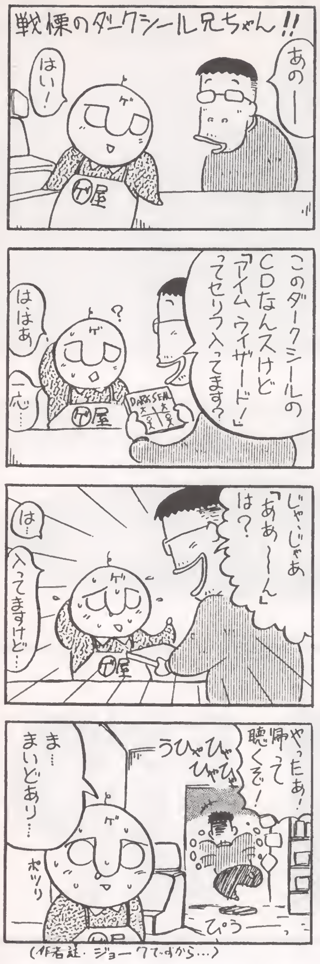
会員ナンバー1000を射止めたのは、東京都日野市にお住まいの大久保敬介君(16)。金曜日のお昼なのに学校はどうしたのかなあ～?創立記念日(死語)ですか、あ、そーですか、いや失敬失敬。

スカッドミサイル…もといクラッカーの雨を浴びつつ、編集部員の拍手を背に、景品をかかえて帰って行く大久保君でした。また来てね。

しかし1時間半後、友達を連れて戻って来た大久保君が確認されています(笑)。

求ム・同人誌!

当㋘屋では、引き続き同人誌の委託販売の依頼を募集しております。



3月新作情報!

今月はCDがまとめて21日に3タイトル発売されます。「ストリートファイターII(2枚組3500円)」・「コラムス・コラムスII(1500円)」・「EDF(1500円)」です。どれかにBもライナー書いてますんでよろしく。

頑張ったぜコーナー㋘屋版

いやあ、いいもんみっけた。何がって「麻雀バトルスクランブル」がだよ。最近はこばびーの洗脳も進んできた。エンディングテーマの時に(無意識に)口笛ふいて「しまった!」とかいってるし。うひ。(長C・C)



今日は!店員Aちゃら子です。会員さんも1000人をこえてうれしい今日この頃。バレンタインフェア、カプコンフェアも無事終了してほっとひと息。来てくれたみなさんありがとう♡3月14日のホワイトデーに期待する私。



いやあ、いいもんみっけた。何がって「宇宙戦艦ゴモラ」のCDですよ。実はチェックしてなかったんだけど、㋘屋で聴いてみたらこれがもうすげえカッコイイでやんの。うそだと思ったら聴いてみそ?(店員B・古葉美一郎)



★★★★ ★★★★

3月イベントお知らせ板

●ナムコファン感謝大セール

◆3月16日㊏～3月31日㊐ ナムコファンに朗報!!期間中にナムコグッズを買うと

ナムコゲームポスターが当たる!!

ほかにも非売品のテーブルシートや、グレイトなアイテムがナムコさんからプレゼントだよ!

★どれが当たる? ナムコ賞品ポスターだ。			
ディグダグ	10	ワールドテニス	3
ガントレット	9	ウイニングラン(T)	10
ドラゴンスピリット	3	ウイニングラン	6
リブルラブル	7	鈴鹿GP攻略法	3
モトス	10	メルヘンメイズ	3
ワンダーモモ	5	源平討魔伝	4
ドルアーガの塔	3	バーニングフォース	3
トイポップ	9	フェリオス	2
ギャラガ'88	10	ワルキューレの伝説	1
ホッピングマッピー	8	アサルト	8
パックマニア	7	妖怪道中記	3
未来忍者	4	ワギャン	6
パックランド	1	スプラッターハウス	3
ベラボーマン	3	ワールドスタジアム	3
メタルホーク	3	スカイキッド	4
クラックス	12	爆突機銃艇	8
マーベルランド	17	サンダーセプター	8
ロンパーズ	3	ローリングサンダー	8
オーダイン	8	メタルホーク攻略	7
合計 225枚			

●SSTバンドLIVE'91のチケットを販売するぞ。

㋘屋では3月10日より、SSTバンドライブのチケットを販売します。

東京公演 5月2日㊍
中野サンプラザホールにて
開場 午後6時
開演 午後6時半

大阪公演 5月4日㊏
大阪厚生年金中ホールにて
開場 午後5時
開演 午後5時半

チケットは全席指定¥3200(税込)です。そして㋘屋で購入すると…

いい席がとれる!

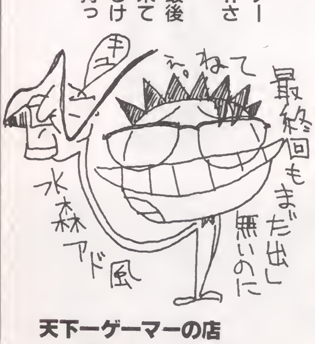
◆3月10日㊐午後2時～4時SSTバンドサイン会&生演奏! 希望者みんなにサインするぞ。SSTバンドファンは㋘屋に集合だ。

●雑君先生「ゲーセンおわらえ」終了記念サイン会

◆3月31日㊐ 2時～5時

実はあ…、もうすぐ雑君先生がゲーメストから引退してしまうのです!!さあさあ泣いてちょうだい。

…というわけでゲーメストでの最後の雑君先生サイン会。みんなぜひ来てちょうだい!色紙は㋘屋で売ってるけど、サインしてもらいたいものを持って来てもいいよ。



天下一ゲーマーの店
㋘屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政(いちまさ)ビル2F
●営業時間12:00～19:00●月曜定休●TEL・FAX03-3293-9325

絶対見逃せない!!●3月21日(祭日)午後2時からナムコヒットゲームデムプレイ ●3月24日(日)午後2時からナムコクイズ大会・賞品がいっぱい!



おなじみ大ヒット格闘ゲーム

Final Fight

ぜんじの

GAME CATCH UP

見逃した大ヒット作

前回、原稿の締め切りに追われてつい予告を忘れてしまいました。ここのところ、ASO、R—TYPEとシューティングが続いていたので、今回は超メジャーなキャラクターゲーム、ファイナル・ファイト（F・F）をとりあげてみます。

私がF・Fを見たのは、一昨年のAMショーでした。第一印象は、はっきり言ってあまりよくありませんでした。後の大ヒットゲームを見落としてしまったのは、テトリスに続き2作目で、編集長としては失敗でした。

なぜ見落としてしまったのか、思いあたる点はいくつかあります。

まず、格闘ものはそれほど個人的にやらないということ。私はゴルフゲームからグラディウスシリーズまであらゆるジャンルをこなしますが、格闘ゲームはあまりやってませんでした。熱血硬派くにお君、忍者龍剣伝は燃えましたが、クリアできるほどではありませんでした。

また、グラフィックが好みから少しずれていたのも原因です。ストライダー飛竜、天地を喰らう、ウィロー、エリア88と、とても美しいグラフィックで完成度が高いゲームを出していただけに、このゲームは異質だと感じました。

とはいえ、ずっとカプコンのゲームはマークしていた私ですから、さっそく取材に行って少しやりこんでみました。

しかし、悲惨な結果になりました。何時間やっても1面をノーミスでクリアすることができないのです。なんとかクリアできそうなのに、最後で死んでしまいます。女（ニューハーフ）にけられる。ナイフで刺される。火に焼かれる。ダムドに飛びげりをくらう。「こりゃだめだ」と思って、さじを投げてしまいました。

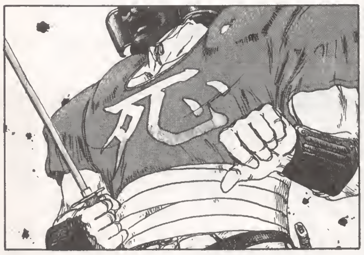
このゲームはちょっと向かないと思い、F・Fの担当を別の人に代わってもらうことにして年末を迎えました。

その頃、私の地元のゲームセンターはグラディウスⅢで盛り上がっていました。知り合いのマニアはほとんど全員グラⅢにハマッていて、グラⅢの台はほとんどあかない状態が続いていました。

しかし、グラⅢはF・F以上にヘタクソだったし、友人に一気に先行されてしまったのでしかたなくF・Fを時間つぶしにひたすらやりました。その結果、2面のボスまではなんとか進めるようになりました。

当時は、F・Fがどんなゲームか、という確固たる認識がありませんでした。つまり、敵にはさまれた時にどうするか、アンドレが出た時はどんなパターンで倒さなければいけないかなど、セオリーが全くわかっていなかったのです。とにかく最初は、パンチからの投げ、つかみ技の重要性などまるでわからなかったのですから、1面をノーミスで越えられなかったのも考えてみればあたりまえです。

しかも、まわりのゲームのうまい頼りになる奴は全員グラⅢにハマッている。そこで、ほとんどのパターンを自分で作り上げなければなりませんでした。それでも、ひたすらやりこんでいると1つ、また1つパターン、セオリーができあがっていきました。



ほかの格闘ゲームとの違い

個人的に、先に進むのにとても苦労したF・Fですが、難易度は客観的に見て難しかったのでしょうか。それとも親切な難度といえるのでしょうか。

初めに取材でやりこんだ時の感覚から言えば、F・Fの難度は「サギ」以外の何ものでもありませんでした。しかし、結局最後にはクリアできたわけだし、今では3面以上先に進むプレイヤーも多いことは事実です。

すると、このゲームは、最初は難しいが、コツをつかんでくれば先に進ませてくれるゲームだという結論に達します。パンチからの投げで敵をまとめたり、パンチ技で敵をはめたりするのに気がつけば、難しいながら先に進むことが可能なわけです。

この「慣れればカンタン」タイプのゲームは、最近の典型がテトリス、ゲイングランド、バブルボブルなどでしょう。これらのゲームは、今までのゲームと違うため、マニアが一足飛びにうまくなることがない。そのおかげで、発売された時は、みんな「なんて難しいゲームだ」と思うのだが、あとになってみればそれほどでもないのです。

F・Fを含めたこれらのゲームの共通の特徴は、今までと違った感覚の、独創性のあるという所です。特にF・Fの場合は、見ているとただの格闘ゲームなのですが、ゲーム内容において深く考えていくとほかの格闘ゲームより1枚も2枚も上なのです。



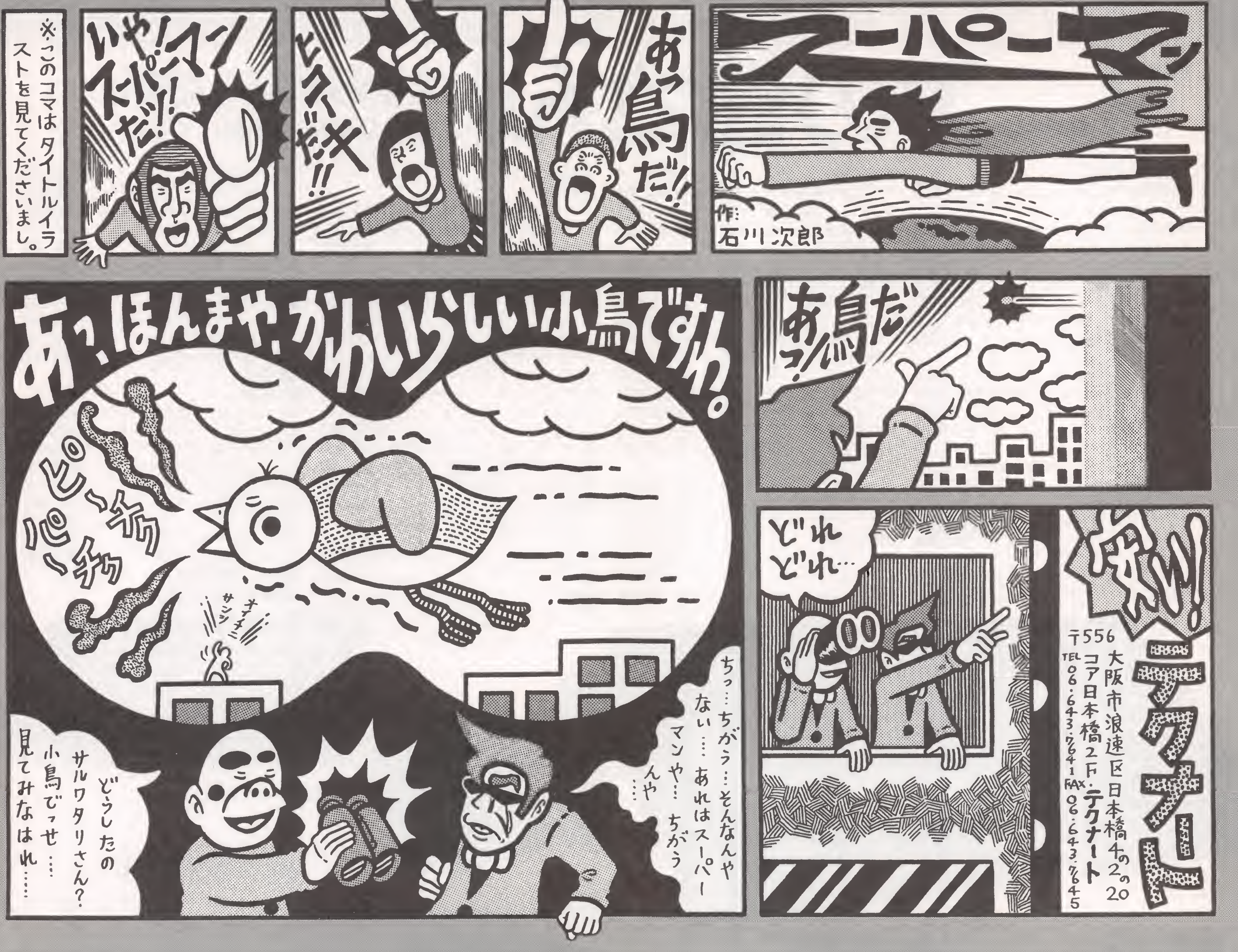
F・Fに出会う前までは、奥行きのあるキャラクターゲームはあまりやりませんでした。奥行きがあると、どうしてもゲームの〝あらさ〟を感じてしまうのです。ただ適当に敵が出てきて、ひたすら殴る、蹴るだけで爽快感を味わわせようとするゲームはいまひとつやる気にはなりませんでした。

しかし、F・Fは初めの予想をいい意味で裏切ってくれて、私にまた新しいゲームの面白さを教えてくれました。

さて、2面を個人的に越えられるようになってから、いよいよ私はF・Fにハマッていきました。もともとうまくなれると期待していたわけでなかっただけに、先に進み始めるとその喜びもひとしおでした。

この頃、F・Fはハイスコアマニアもやりこんでいたのですが、初めの一カ月ではクリアは出ませんでした。また、ヒットゲームでは4位。初めはとにかく難しいゲームとみんな感じていたし、ここまで大ヒットになると思っている人はほとんどいませんでした。

（次号へ続く）



スーパーマン
作: 石川次郎
あっ鳥だ!!
ヒコーキだ!!
いや!スーパーマンだ!!
※このコマはタイトルイラストを見てくださいまし。
あっ鳥だ
どれどれ…
安い!
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4の2の20 コア日本橋2F・テクナート
TEL 06・643・7641 FAX 06・643・7645
あっ、ほんまや、かわいらしい小鳥ですわ。
どうしたのサルワタリさん? 小鳥でっせ…見てみなはれ……
ちっ…ちがう…そんなんやない…あれはスーパーマンや…ちがうんや

R-TYPEとイメージファイトのエンディングメッセージ。このゲームはこうして幕を閉じた……

音声合成決定版

R－TYPEのお話。最後のボスの倒し方はフォースを撃ち込んで待つんだけど、実はフォースの性質は「敵のエネルギーを吸収する」なんだよね。だからこの倒し方も納得できるわけだ。

イメージファイトも背景が印象的なゲームだったけど…2周目はエンディングでボロボロになったOF－3は助けられる前に爆発してしまうのはなぜ？

アイテムのR－TYPE以降のシューティングゲーム（ほかも）のエンディングは味があっていいよね。R－TYPEⅡも最高にいいんだよ！一度は見てほしいぞ。

（水島屋T.J.）

音声合成調査室

水島屋T.J.

R-TYPE

THANKS TO YOUR BRAVE FIGHTING. THE COSMOS RESTORED PEACE. THE BYDE EMPIRE WAS ANNIHILATED TO NEVER SCARE PEOPLE AGAIN. YOUR NAME WILL REMAIN IN THE UNIVERSE FOREVER.

THANK YOU FOR PLAYING THE GAME TO THE END.

STAFF OF IREM

あなたの勇敢な戦いのおかげで宇宙は平和を取りもどした。バイド帝国は絶滅し、二度と人々をおびやかすことはないだろう。そしてあなたの名前も永遠に宇宙に残るだろう。

最後まで遊んでくれてありがとう！

アイレムのスタッフより

IMAGE FIGHT

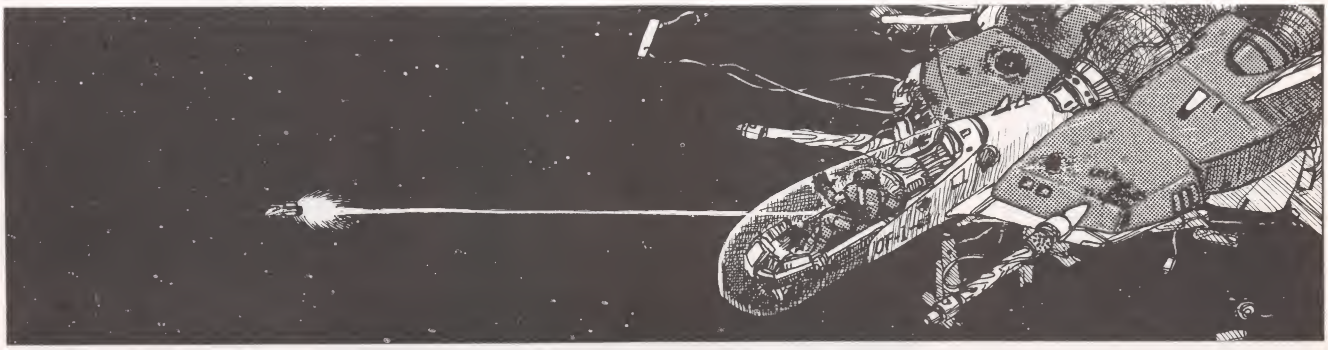
REPORT

I DISCOVERED THE MALFUNCTION OF THE DEFENSE SYSTEM FOR THE MOON BASE WAS CAUSED BY A WEIRD PLANT FROM ANOTHER PLANET, WHICH TOOK ROOT IN THE CENTRAL COMPUTER CONTROLLING THE SYSTEM AND DERANGED IT.

I IMMEDIATELY ATTACKED AND DESTROYED THE TARGET. END.

報告書

私は、月の防御システムが外惑星からの怪植物によって機能を奪われ、それに根づかれていたのを発見。ただちに攻撃を開始し、壊滅させるに至る。　以上



きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

S.S.T. BAND Formula TOUR '91 チケット販売記念サイン会(3/10)開催だ！

近頃、どーも体の調子が馬鹿にいい。VGMもこりゃまたどーも絶好調。

CDではゲーメスト大賞ベストアルバム賞獲得で勢いをつけたズンタタの「ダライアスⅡ」と「スペースガン・ミズバク大冒険」が今一番の売れ線なのだぞ（ゲ屋店長談）。

S.S.T.BANDも待ったなし。フォーミュラ・ツアー'91が始動するのだ。公演日程は次の通りじゃ。

東京公演（5月2日㈭）
会場—中野サンプラザ
開演—6：30PM（6：00開場）

大阪公演（5月4日㈯）
会場—大阪厚生年金会館
開演—5：30PM（5：00開場）

入場料はどちらも3200円。チケット取り扱いは、ゲ屋をはじめ、グローバルエンタープライズ、チケットぴあ、チケットセゾンなど。

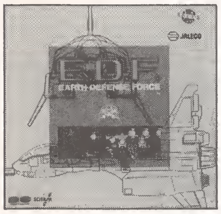
特に、ゲ屋では3月10日㈰14時から16時にS.S.T.のメンバーを招き、チケット販売とサイン会を開催するのだ。詳しくはP81のゲ屋かわら版を見ておくれ。

さらに今月はアルフ ライラの久々のアルバム「ストリートファイターⅡ」が発売だ。まぁ、こりゃ紹介記事を読んでくれたまえ。次号でこのアルバムの話を中心にアルフちゃんたちのインタビューをばっちり収録だ。期待せいよ！

フッフッ。お知らせしたいことが、まだ、ある。次号のゲーメストでは別冊付録として「VGM・CD&ゲームビデオ全リスト」（仮題）がついちゃうぞ！



ゲーメスト次号には付録がつくという話が…



CD：PCCB—00058　¥1500(税込み)

E. D. F.

JALECO

1. E. D. F. (ARRANGE VERSION)　2. COIN　3. STAGE 1 "FIRST ENCOUNTER"　4.STAGE 2 "MIDNIGHT INTERCEPT"　5. BOSS ATTACK～CLEAR　6. STAGE 3 "DEEP CAVE"　7. STAGE 4 "NAVAL BATTLE"　8. STAGE 5 "FORTRESS CHARGE"　9. STAGE 6 "ARMED SATELLITE"　10. ESCAPE ROAD　11. PEACE KEEPER　12. NAME ENTRY

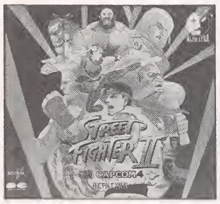
1991年3月21日　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

ジャレコ久々の横スクロールシューティング「E・D・F」の登場だ。空、夜景、岩場、洞窟などを舞台に、オプションを駆使して敵を撃ちまくる。

こんなゲームには、ノリがよくて緊張感のあるBGMが合っている。このCDに収録されている曲が、まさにそれである。全体的に爽快感溢れる曲調が多く、各面の雰囲気を効果的に演出している。

我を忘れてガンガン撃ちまくって、プレイが終わったらサッと席を立ち帰途につく。そんなロマンのある（どこが）遊び方を誘発するこのCDで、君も「さわやかさん」になってみないか。

♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬ ディスク



CD：PCCB－00056　¥3500（税込み）

STREET FIGHTER Ⅱ
─G. S. M. CAPCOM 4─／ALFH LYRA
CAPCOM

DISC 1　1. 春雷（STREET FIGHTER Ⅱ ARRANGE VERSION）　2. THE STRATOSPHERE FIGHT（U.S. NAVY ARRANGE VERSION）　3. A TRICKOF THE PALE（MAGIC SWORD ARRANGE VERSION）　4. LOSE IN TWILIGHT（FINAL FIGHT ARRANGE VERSION）　5. STREET FIGHTER Ⅱ　6. S.E. COLLECTION　DISC 2　1. U.S. NAVY　2. MAGIC SWORD　3. CHIKICHIKI BOYS　4. SE. COLLECTION

1991年3月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

前回のアルバム「ファイナルファイト」に続いて強力な2枚組の登場だ。「ストリートファイターⅡ」のほかに「ファイナルファイト」のニューアレンジも聴ける豪華な内容になっている。

聴きどころは何といっても「ストリートファイターⅡ」のアレンジバージョン。アルフのメンバーいわく「世界一周お楽しみ箱」だそうだ。ほかには「ファイナルファイト」「マジックソード」「U.S.ネイビー」など最近のカプコンの曲を完全収録！

メンバーも一新した新生アルフ ライラ（バンド名が短くなった）の意気ごみがガンガン伝わってくる強力盤だ。



CD：PCCB－00057　¥1500（税込み）

COLUMNS・COLUMNS Ⅱ
SEGA

<COLUMNS>　1. COIN～FILTHY（SELECT）2. QUAGMIRE（START）　3. CLOTHO（THEME）　4. CONCILIATION（GAME OVER）　5. BOY WONDER（NAME ENTRY）　6. ARABIAN JEWELRY（U.S.A. VERSION）　7. LATHESIS（MEGA DRIVE VERSION）　8. ATROPOS（MEGE DRIVE VERSION）
<COLUMNS Ⅱ>　9. COIN～SELECT　10. STAGE START　11. DESERT SUN（THEME 1）～DANGER Ⅰ　12. DRONE（THEME 2）～DANGER Ⅱ　13. BONUS　14. IRON HEAD（THEME 3）　15. ARABIAN JEWELRY（THEME 4）～DANGER Ⅲ　16. NAME ENTRY　17. S.E. EDIT VERSION　18. S.E. COLLECTION（COLUMNS）　19. S.E. COLLECTION（COLUMNS Ⅱ）　20. DESERT SUN（LONG VERSION）

1991年3月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

このゲームのサウンドを聴く上で、全然プレイしてない人と、やってた人とでは、ものすご～く違いがあるだろうね。

やっていなかった人には、心休まるまさにBGMという感覚で聴くことができる（ノリノリというサウンドじゃないしね）。

その半面、プレイした人が聴くと……もう大変！血圧は高くなるわ、目がウルウルになるわ、頭が爆発しそうになるわといいことなし。

これほど聴く人によって差のでるサウンドもないだろう。

このCDを買う人でプレイしたことのない人がいたらぜひ、プレイするように！あの感じを味わってもらおう!!



CD：PSCX－1021　¥2800（税込み）

ピンクソックス ONAIR

1.カウントダウン　2.オープニング　3.THEME OF PINK SOX　4.おたより1　5.まなみのCHAT　6.ハーフタイムラバー　7.You＆Meg　8.おたより2　9.さやかのCHAT　10. FOXY SEXY　11. 誰か…　12. PAZO　13. おたより3　14. ゆかのCHAT　15. じじいとひよこ　16. HOLY　17. エンディング　18. LET'S GO シ・ブ・ヤ　19. TAE

1991年2月25日発売　ポリスター／DATAMレーベル

純心な読者諸君はご存じないと思われるので解説しておくが、〝ピンクソックス〟というのはちょっぴしすけべーなディスクマガジン、早い話がコンビニH雑誌のパソコンソフト版なのである。

で、このCDであるが、同ソフトのパーソリティの3人娘のおしゃべりを中心に、ショートストーリーや読者の手紙などの番組が進行するという、まさにCDマガジン的様相を呈している。ソフトを遊んだことのある人にはわかる〝洗練されたお下劣さ〟は地走蟲兵衛もおすすめだ。ここだけの話だが、音楽がわびさびでいい味出してるぞ。どしどしふんどしもはいっているのだ。（同じ穴のメッシーナ）

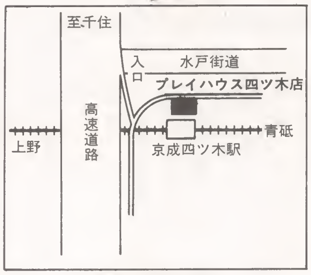
今



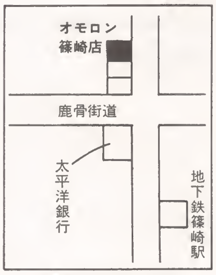
メクマくんちのゲームセンター
でまっていまーす。たのしいよ!!

ゲーム　メダル　エレメカ

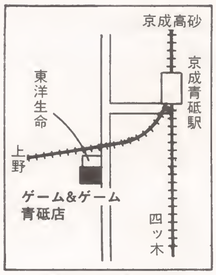
●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます



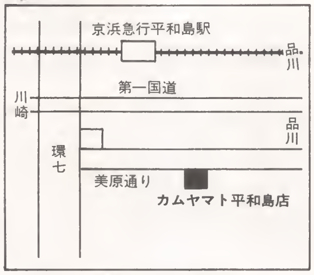
☎03(3694)9561



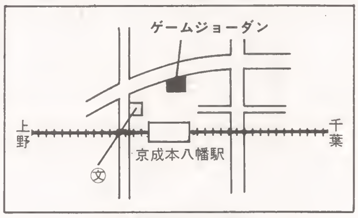
☎03(3679)7245



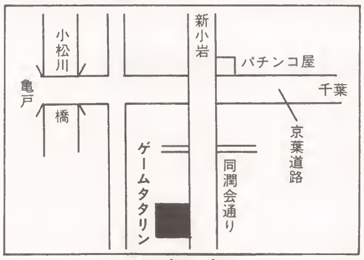
☎03(3694)7739



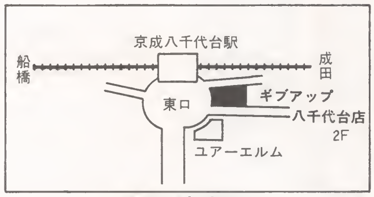
☎03(3763)9658



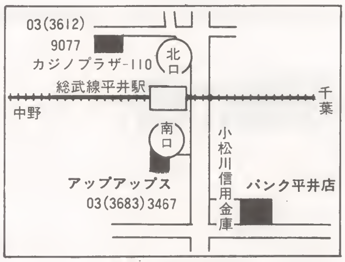
☎0473(21)1626



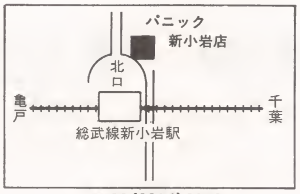
☎03(3653)3250



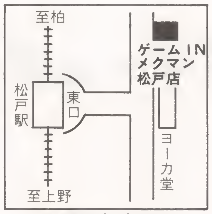
☎0474(84)9988



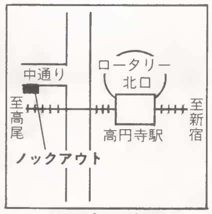
☎03(3638)0826



☎03(3694)0900



☎0473(61)3131



☎03(3223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。
●営業時間はAM10：00〜PM７：00までで—す。よろしくね！

グラディウスIII	¥75,000	ギャルの告白	¥30,000	華弥生	¥15,000
大旋風	¥38,000	ワンダーボーイ	¥20,000	ナイトギャル	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	セカンドラブ	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラシック	¥35,000	台湾マージャン	¥10,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	火激	¥15,000	1941	¥100,000
ギガスP付	¥8,000	タンク	¥10,000	ドンキーコング	¥8,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ダッシュ野郎	¥20,000	ザ麻雀	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	麻雀教室	¥10,000
熱血高校ドッジボール部	¥12,000	エイリアンズ	¥65,000	シティーラブ	¥10,000
ワールドスタジアム'89	¥80,000	西遊降魔録	¥20,000	雀王	¥10,000
クラックス	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	ジャントツ	¥5,000
エキサイティングアワー	¥15,000	アルカノイド(P付)	¥7,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
ゼビウス	¥8,000	中華大仙	¥15,000	パステルギャル	¥5,000
スラップファイト	¥18,000	テトリス	¥75,000	フェイスオフ(ロム)	¥10,000
スターフォース	¥13,000	カダッシュ	¥65,000	マージャンシスターズ	¥8,000
マッドギア	¥25,000	大工の源さん	¥75,000	お雀子クラブ	¥8,000
クォース	¥30,000	チキチキボーイズ	¥125,000		
コンバットライブス	¥90,000	デンジャラスシード(ロム)	¥10,000		

オモロン
本社（株）メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(3652)5296　FAX03(3652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

DOHJIN コーナー

担当 APAPA

冬コミ後に本が大量に来るかと思ってたら、そうでもなかった。スペースへのお誘いの手紙ありがとう。でも見たのはほとんどコミケのあと……、おそいよぉ。

〈投稿規定〉

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。
①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売れ切れまで」）
⑤そのほか、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。3月20日までに届いたものは6月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

はまりすと Vol.2



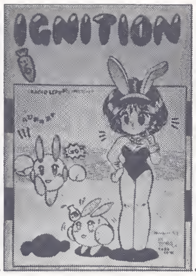
VICTORY EAGLE発行、B5判54頁オフ。
「イラスト指向、文章指向、どちらの同人誌ファンにも楽しんでいただける内容です。違いのわかるゲームフリークの申し込みを待っています」
内容はゲーム論評、イラスト、読者の手紙紹介など。
通販は送料込み500円の無記名小為替で。
（〒143 東京都大田区南馬込4－11－3－102 あいざわひろし方「はまりすと2」係）

ますたあ☆ふりいく 第参号 ～学園物語～



電子遊戯村発行、A5判92頁オフ、表紙3色。
「なんかこれでは創作と区別がつかないぞ。でも面白いマンガがいっぱいあって、すごく楽しいぞ。マンガ好きな人はどーぞ」
通販は、送料込みで700円の無記名小為替＋宛名カードで。
（〒366 埼玉県深谷市東方5－5－5 石田晴之）

イグニッション Vol.6



IGNITION密造本部発行、A5判52頁コピー、表紙特殊紙。
基本的にはトーク同人誌だが、今回は狂ったノリとまともなノリが渾然一体。
通販は送料込みで400円。無記名小為替、または71円以下の額面の切手の組み合わせにて。できれば宛名カードも同封してください。
（〒851－01 長崎県長崎市界町243 Kハイツ203号 原 浩司方「IGNITION密造本部」）

名無子学園物語



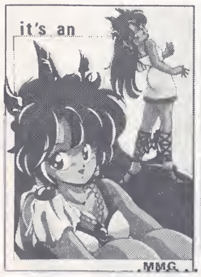
SHOP GIRL発行、矢野順一個人誌、A5判48頁オフ、表紙2色。
「わや姫が主役のナムコ学園モノ!?長編マンガ一本です。矢野にしては珍しくシリアス（でもないか）」
通販は送料込みで300円の無記名小為替＋175円分の切手で。
（〒190 立川郵便局留 REACT-ION内SHOP GIRL）

MASTER HAND 3



サークルNTM発行、B5判18頁コピー。
「しーあーるCの個人誌で、ちょっとしたマンガも載ってます。通販は冬コミとは少し違う通販バージョン予定です」
通販は送料込みで200円の無記名小為替＋175円分の切手＋宛名カード＋手紙で。
（〒468 名古屋市天白区中平2－2004 小島悟）

It's an ARTEMIS



MMG発行、A5判54頁オフ、表紙フルカラー。
「マンガはありませんが、20名におよぶ個性あふれるイラスト本です」
通販は送料込みで700円の無記名小為替＋62円切手＋宛名シールで。
（〒146 東京都大田区下丸子2－24－27－1004 みのわ方「アルテミスだだ」）

STYX 2.5



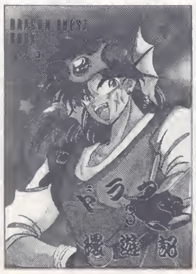
OUT RUNNER発行、A5判60頁オフ、表紙フルカラー。
「SR麻雀PII・PIII&ロードス島戦記特集です。どちらが好きな方にも楽しんでいただけたらうれしいのですが…世の中そんなに甘くなーい」
通販は送料込みで500円の無記名小為替にて。
（〒950－21 新潟県新潟市内野町22－1 鈴木牧子）

超絶倫人刻紙戦記



妙島浩文個人誌、A5判24頁コピー。
「ベラボーオンリーの切り絵メイン本です。技法のせいか、雰囲気がぐっと変わった作りの本です」
通販は送料込み300円の無記名小為替＋62円切手＋宛名カードで。
（〒514－11 三重県久居市久居郵便局留 塚本方 妙島浩文「刻紙戦記」）

ドラクエ漫遊記3



ももんが・かんぱにい発行、A5判100頁オフ、表紙フルカラー。
「一応ドラクエ中心ですが、そのほかジャンルを問わずの本です。2号で募集した20名の方々の執筆です」
通販は送料込みで600円の無記名小為替＋210円分の切手＋62円切手同封にて。
（〒245 神奈川県横浜市泉区西が岡3－23－8 萩原香理）

START! Vol.2



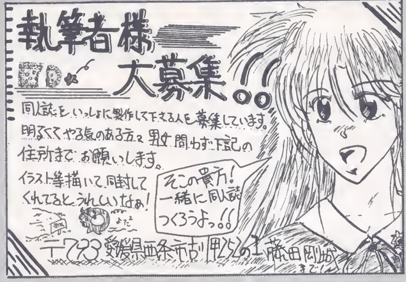
ADVENTURE WORLD発行、A5判60頁オフ。内容は、ドラクエ、イース、FFのマンガなど。
「買ってくれた人には、何らかのおまけが付きます。よろしくね♡」
通販は送料込みで600円の無記名小為替にて。
（〒590－05 大阪府泉南市新家4470－20 清水方「START!」係）

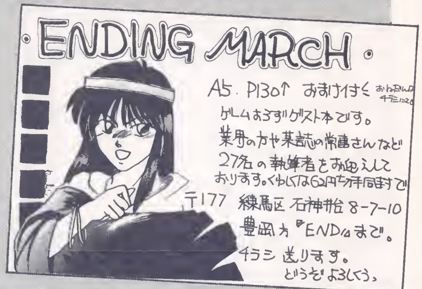
伝言板

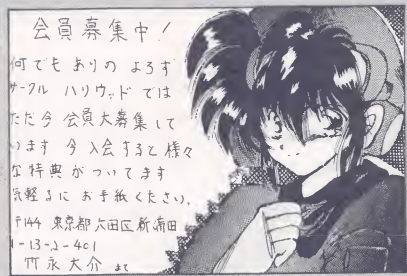
「掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします」
☆ミュージックテープなどの販売広告のハガキについては、著作権の関係上、掲載できないことがあるので、ご注意ください。





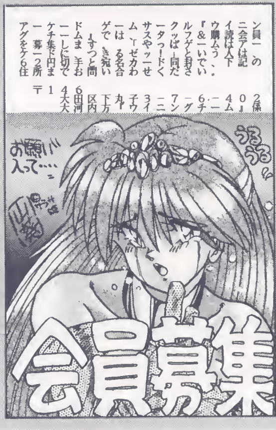




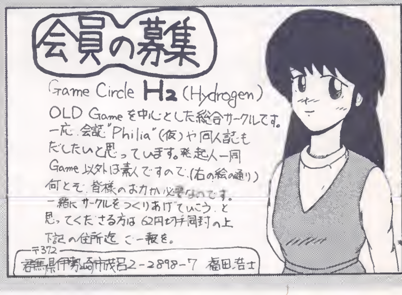












あなたの部屋にゲームの嵐!!
春だ!! 桜だ!! 基板乱舞!!

〈アイレム〉		〈タイトー〉		〈ビデオシステム〉	
エックスマルチプライ	¥45,000	カダッシュ	¥65,000	パイプドリーム	¥50,000
Mr.HELIの大冒険	¥45,000	レイメイズ	¥22,000	ハットリス	¥30,000
ビジランテ	¥15,000	究極タイガー	¥20,000	〈麻雀〉	
四川省	¥15,000	ヘビーユニット	¥13,000	キャンパスハンティング	¥30,000
〈SNK〉		〈データイースト〉		アイドル麻雀放送局	¥23,000
ギャングウォーズ	¥54,000	トリオザパンチ	¥35,000	フライデー	¥13,000
スカイアドベンチャー	¥35,000	スタジアムヒーロー	¥15,000	麻雀学園	¥6,000
脱獄	¥25,000	ダーウィン4078	¥10,000	ビタミンC	¥8,000
名人戦	¥10,000	〈テクノスジャパン〉		個人教授	¥8,000
〈カプコン〉		コンバットライブス	¥60,000	カメラ小僧	¥4,000
ファイナルファイト	¥158,000	ブロックアウト	¥25,000	大霊界	¥3,000
カプコンワールド(P付)	¥40,000	〈ナムコ〉		〈ナムコシステムⅠ用ロムキット〉	
F1ドリーム	¥25,000	ゼビウス	¥8,000	ブレイザー	¥15,000
〈コナミ〉		クラックス	¥20,000	ブラストオフ	¥15,000
グラディウスⅢ	¥65,000	〈日物〉			
サプライズアタック	¥58,000	子連れ狼	¥10,000		
〈ジャレコ〉		テラクレスタ	¥7,000		
実力プロ野球	¥35,000	妖魔忍法帖	¥8,000		
セイントドラゴン	¥35,000	〈UPL〉			
〈セガ〉		ムスタング	¥60,000		
ムーンウォーカー	¥68,000	オメガファイター	¥20,000		
テトリス	¥60,000	ダブルエックスミッション	¥10,000		

その他多数在庫あります



『キョーワインターナショナル』のコントロールボックスも取り扱っております。詳しくはTEL下さい。

○その他、分からない事はTELで聞いて下さい。
○資料請求は62円切手2枚同封して送って下さい。
○中間ハーネスは一律3千円で作ってます。
○基板が欲しくなった君、さあ迷わずTELだ！

③ ①と②のセット ￥10,000
② 麻雀ハーネス ￥3,000
① 麻雀パネル（新品） ￥8,000

みんなのアイドル パワードサービス
POWERED SERVICE
〒816 福岡市博多区諸岡4-29-23 TEL092-572-4110

ドラゴンセイバー AREA6スコア



※94ページから見てね！


Tom
Chorus
Tom
Tom
Tom
Tom
Tom
Tom
Tom

初公開スコア

ドラゴンセイバー



AREA6〈氷穴〉

人気抜群のドラゴンセイバーの楽譜を初公開！
曲はドラゴンセイバーのなかでもひときわ
人気の高いAREA6を選んで載せたぞ！
そして攻略は10ページにあるぞ！



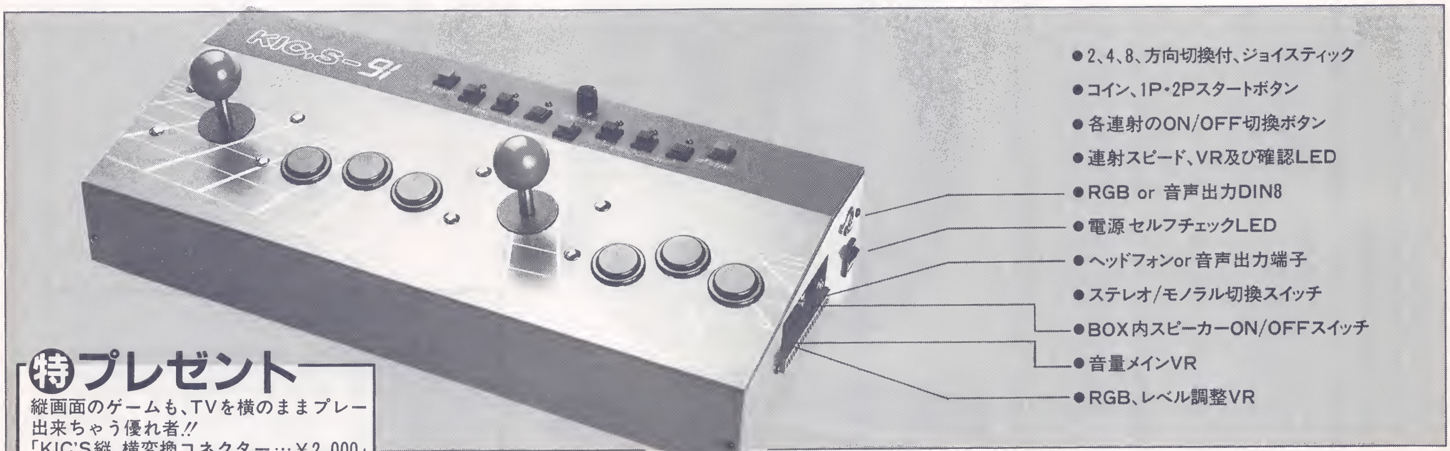
KICケイアイシー ● ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

ついに出た!!

S端子対応で鮮やかな画面

1991の主役はこれだ!!

KIC'S-91
キックス・キューイチ



㊕プレゼント
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
「KIC'S縦.横変換コネクター…￥2,000」
今、キューイチを買うと無料サービス中!!

シャープな映像、大迫力の音声

5大特長

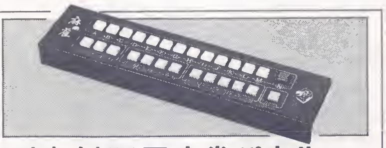
1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドフォン端子、RFモジュール(オプション)より、ステレオ/モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
3 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の＋5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間):お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S PCBレンタルクラブ
――会員募集!!――
片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。



別売付属品麻雀パネル
(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプA ￥35,000 ビデオ対応(VHF、オプション)
付属品 ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプB ￥29,000 (RGB専用)
付属品 ステレオコード、RGB²¹⁄₁₅Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプC ￥38,000 (タイプA、B両方対応)
付属品 ステレオコード、RGB²¹⁄₁₅Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション
￥2,000 (タイプA・CのVHF対応)
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

●営業時間 午前10時～7時
(日・祭日 12時～6時)

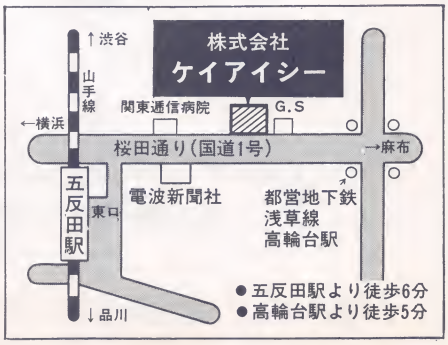
※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律￥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

KIC株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

インフォメーション

目が点になるゲーメストの店、㋘屋

この日だけは絶対見逃がせない!!

3月16日から延々と31日までナムコファン感謝大セールを開催。なんとナムコから225枚（これっきり）の貴重なポスタープレゼントがあるぞ。他に、ナムコグッズ全員プレゼント…うーん太っ腹ー!

この期間、いつだって、店長のC・C始め古葉美一郎、さらにちゃら子がにこやかに君たちを迎える(はず)。間違っても店長はドラゴンセイバーに燃えたり、古葉美が同人誌づくりに夢中になったりちゃら子がファイナルファイトにのめりこむことは決してない（はず）。

特に、次の日は絶対見逃してはいけない。

●3月21日（祭）午後2時〜
ナムコのヒットゲームをゲーメスト編集部がデモプレイするぞ「百見の価値あり。

●3月24日（日）午後2時〜
ナムコクイズ大会が開かれ難問奇問で君を苦しめる。挑戦する勇気のある人を待っている。賞品がいっぱい!

東京国際ファンタスティック映画祭'90参加作品

『カブキマン』



君は笑わずにいられるか?

あの『未来忍者』が、お笑いになって帰ってきた

ナムコ制作映画第二弾、『カブキマン』が、遂に3月からロードショー決定!!

今回はなんと「悪魔の毒々モンスター」で一躍有名になった異色映画会社「トロマ」との日米合作映画。

前回の「未来忍者」のしぶい雰囲気とは、うってかわってこの「カブキマン」は超ドタバタ物!!

何か嫌なことがあった日なんか、絶対見に行くといいよ。ただただ笑えるSFホラーコメディの決定版!!

3月2日大々ロードショー

場所・中野武蔵野ホール

奇妙きてれつ・摩訶不思議、奇想天外!!

うーむ…あなどりがたし!!ナムコ&トロマ、こいつは見に行くしかない!!

お詫び

※ゲーメスト3月号の「U.S.ネイビー」の記事中（P.14）の最後の写真が「ニモ」と入れかわってしまいました。本当にごめんなさい。

ゲームランダム

塩いるかの3Dジャングル

■今月は、このコーナーにきた読者の質問に答えるからね。

Q. メーカーから版権を取る方法がわかりません。教えてください。
(大分県　黒田君)

A. 直接、メーカーに電話して版権交渉のできる人を呼び出せば、いいわけだけど、最初から版権を、とろうと考えずに、「同人レベルで○○個、製作して○○で販売したいので許可してもらえませんか?」と聞いてみよう。

特に規約のない会社なら、あっさり許可してくれるはずだ。これがゲーメストのような会社レベルになると、しっかり商売になってしまうから、交渉は大変なんだな。ちなみに版権を取るということは完成品をメーカーに見せてOKを取り、1個あたり数%の使用料を払うということだぞ。

メーカーが認めるって事はなまじの物ではOKはでないから版権を取ろうと考えている人は覚悟を決めて交渉しよう。それから電話で確認もせずに無断でキャラクター使用した場合、メーカーに始末書を書かされることがあるので(同人レベルでもある)。フィギュアだったら製作する前に問い合わせたほうがいいぞ。

Q. はっきりいってキーホルダーから脱することを少しずつ考えるべきではないでしょうか?いきなりガレージキットとはいいませんがいつか、それに近いものを作ってほしいなあ、発展のため。(静岡県　MEW君)

A. 問題はゲーメストの読者とフィギュアを製作する趣味が必ずしも一致しないということなんだ。しかし完成品に限りなく近い物であれば欲しがる人は相当いるということが、今回のキーホルダープレゼントで確認できたんだ(データをとっていたわけだね)。

すでにステップアップしているので、来月また新しい報告ができると思うよ。

☆(ゲ)屋で、同人フィギュア取扱い始めたので来てみて。(AOUショー前は忙しくて大変!—みんく、いるか)

S.S.T.BAND FORMURA TOUR '91

僕はS.S.T.についていく!　3月10日(ゲ)屋でS.S.T.サイン会&チケット販売


おおっ、この胸の高揚はなんだろう

最近、何か熱くなれるものがない、となげいている君、まだまだ世の中捨てたもんじゃないぞ!S.S.T.BANDの強力ライブに身をうずめるってのはどうだろう。

東京公演　5月2日(木)
会場ー中野サンプラザ
開演ー午後6:30
大阪公演　5月4日(土)
会場ー大阪厚生年金会館
開演ー午後5:30

全席指定で入場料は3200円だ。チケット発売は3月10日(日)。チケットぴあ、チケットセゾン、もちろん(ゲ)屋でも売ってるぞ。

(ゲ)屋には3月10日2時から4時までS.S.T.のメンバーが来てサイン会もするぞ。



■プレゼントのお知らせ

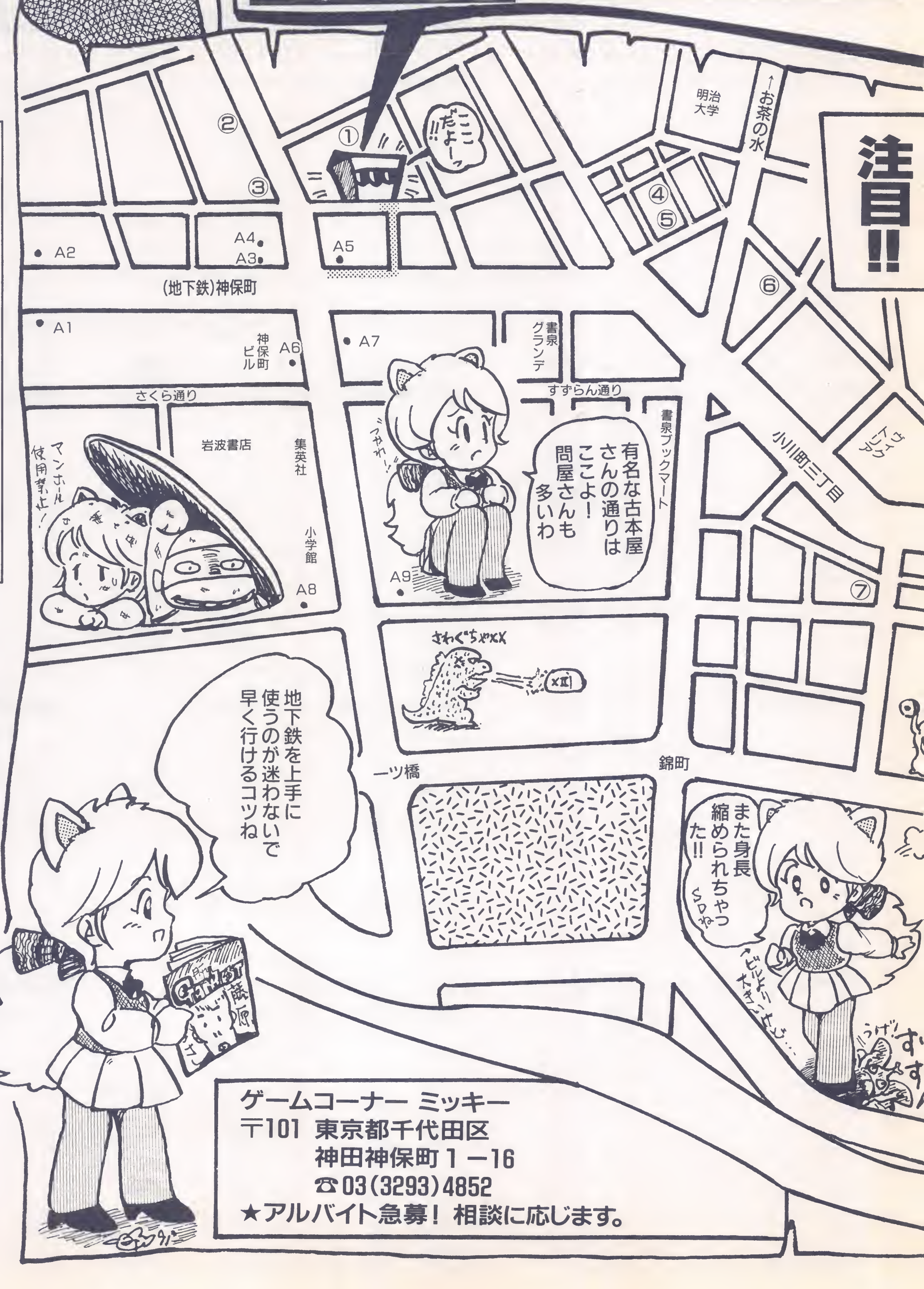
●今月のゲーメストを持ってミッキーへ行こう! 先着順でミキ丸ステッカーをプレゼントするぞ。店員さんに聞いてみてね(数に限りあり)。

●ミッキーの写真コーナーに写りたい人、3月2日PM4時、ミッキーに集合。

春の特別企画

神田のゲーセンへ行こう!





神田いきたい！ミッキーや㋘屋そしてゲームセンターを回って、ブックマートで絶版本を買って、秋葉原でゲームソフトを買って、etc…などと考えていた君、道さえわかれば、もう安心だ。

今回はすごい！ミッキー＋㋘屋＋周辺部のおすすめゲーセン大マップだ！参考になるかな？

運がよければゲーメストのライターが攻略しているところに出会えるかもしれないゾ。

春休みは神田を攻略！もちろんミッキーにも来るんだよ‼ニューゲームもオールドゲームも君を待っている。マップを見ながら来店してくれ！

キャラコン入選者発表





長野県　虚無僧君　愛知県　田端君

──Ⓑ当たり　──Ⓐ当たり

★２通とも締め切りすぎに到着、20日には届くようにしてね。

■今月の課題
今月は2月号と同じホラーキャラクターだ。なにしろエンピツ描きやら、半身描きやら、思いっきり"ピー"な作品が数多く来てしまったので第二次募集をかけるぞ。もう一度2月号の課題をよく読んで参加してね。締め切りは3月20日必着。

「楽しいミキ丸一家」連載第11回
作●みんく・いるか 提供●ミッキー
次回で連載1周年！まだまだ続くぞ。

めざせハイスコア!!

今号が出たのはAOUショーの直後ですね。これからショーに出展されたゲームが続々と発売されるので集計方法を決めるのがたいへんだ。(86で参上の担当)

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC㊎	2,354,460	あたたち 泣けるぜ	ノーマル3機設定 ノーミス クリア
2	ガンフロンティア	874,700	BGRS-T、U㋒3月でナディアとお別れ	ノーマル クリア T、N(店)泣く
3	パイプドリーム (Aコース)	3,475,380	Aコース引退記念 HIT-ARY(た)	ノーマル クリア A-S×10
4	G-LOC (上級)	2'21"3	ロサPINは店の協力と我々PIN狂が死守	ALL ノーマル GY
5	マジックソード (ゼニディンボタン付)	12,103,638	E-SWAT'S ATTⓒ	ノーマル クリア
6	レーザーゴースト	505,400	あたたち	ノーマル 5面
7	パロディウスだ!	1,797,000	E-SWAT'S ATTⓒ	ノーマル3機設定 ツインビー2-3
8	電電(連)	12,622,190	ボイコットに協力! Mr.MIKIhouse(異)	ノーマル 4-2
9	スカイスマッシャー	3,423,810	DGRS-T、U㋒ 実は男色コンビ	ノーマル 4-1
10	GPライダー	45"64	BATTLESTAFFLEI 1984	ノーマル105P MANUAL

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険 (ニューバージョン)	700,100	もー	残0 ALL 当店に対する挑戦
2	ガンフロンティア	844,200	だー	(連)、残4ノーマル 当店に対する挑戦
3	エドワードランディー	530,951	ゆー	7面 ノーマル 当店に対する挑戦
4	パンクショット	134	まー	2P側使用ALL 当店に対する挑戦
5	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)	1,733,900	かん	(連)、ノーミス 当店に対する挑戦
6	スカイスマッシャー	3,104,080	よー	3周目、ノーマル 当店に対する挑戦
7	パイプドリーム (2機設定B)	2,202,890	きん	ノーミス10万×6 当店に対する挑戦
8	パイプドリーム (2機設定C)	3,920,520	でん	ノーミス10万×13 当店に対する挑戦
9	S.T.U.N.ランナー	566,975	でん	1〜16ワープ有 当店に対する挑戦
10	鮫!鮫!鮫!	5,228,230	だー	(連)、19-07 当店に対する朝鮮

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー	46"94"	TOS	105pts
2	ドラゴンセイバー	1,534,950	WEST1653 ダ・サイダー	ALL
3	ドラゴンセイバー (2P同時)	1P 109,350 2P 174,350	"So What?" あり & ライム	9面
4	ブラッドブラザース	1,534,430	WEST1653 ダ・サイダー	4-4
5	ブラッドブラザース (2P同時)	1p 714,250 2P 346,860	ダ・サイダー ちゅんちゅん	4-4
6	ピットファイター	328,430	むささびの"ムー"	MATCH8
7	ピットファイター (2P同時)	14,810 62,340	陽子の陽は太陽の陽! 先の明るいサキさん!	MATCH4
8	パイプドリーム	816,630	悪の弁護士 田中山	A-6
9	パイプドリーム	236,000	わぴこの元気予報	B-10
10	U.S.ネイビー (2P同時)	1,761,910 279,760	夢天使 マジカルヨネ 我に余剰戦力なし。	FA18 ALL A6E 8面

アミューズメントハウスタックル☆V ☆=3

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (旧)	252,390	HIDE-西本英樹 人気がイマイチ…悲し	9面ノーマル セミオート 3設
2	サンダーフォースAC	1,950,070	PAT	ALL ノーマル 3機設定
3	ボナンザブラザーズ	999,999	RIC-SACK	ALL ノーマル 3人設定
4	ミズバク大冒険	634,520	美悠-MIU	ALL ノーマル 3匹設定 残3
5	Xマルチプライ	5,855,700	美悠-MIU	ALL ノーマル 2周目1面
6	コラムス	6,101,192	RIC-SACK	5519/162 ミディアム
7	1941	11,133,000	PAT-エイちゃん元気?ゴーダ弱いよ	ALL ゲージ3 外部(連)
8	アイレムエアデュエル	410,190	RIC-SACK	6面ノーマル ボス3機設定
9	バーニングフォース	5,413,580	HIDE-西本英樹 音の3D感もスゴイ!	ALL (裏2) オート イージー
10	ドラゴンスピリット	1,198,200	HIDE-西本英樹 点滅回路仕様だよ	ALL ノーマル 5匹設定

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイナルブレイカーズ	1,693,760	愛の街頭献穴! OAG²-めーしゃ(妖)	ALL残38 某店にて実施中
2	ドラゴンセイバー	1,537,870	めぐまれない股間に愛こある××を!	ALL残5 献穴者なし
3	パウンドフォーパウンド	285,447,500	スコアネームに風営法 夜10時以降Y談は禁止	7人目 幕之内一歩強し
4	パウクショット	122	パンク野郎も男色するOAG²-oRE(天)	イラクに三沢のゲーセンが舞う
5	コラムス	7,290,088	ドリンクにてカンストめざせ! なかすくん	ラッシャー君八戸に現わる
6	ガンフロンティア	229,130	いかの町八戸! イカの臭いは天下一品	僕達はまっていたんだナイスゲーム
7	リーグボーリング (フラッシュ)	2,400	送り狼C、Sゲーマー OAG²-めーひゃ(妖)	レビンの中はイカの臭い
8	リーグボーイング (スコア)	289	大学留年のピンチ! ES-H、O(太)ハム	ああ禁断の花園 703と708号
9	ワールドスタジアン'90 (ホームラン競争)	161M	弘前行にアクシデント続出! 不吉な予感が	後楽園にて ブライアント使用
10				

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザース	534,720	FPS-SJr.	ノーマル 1コイン5-4
2	ガンフロンティア	211,540	FPS-Y.K	ノーマル(連) 1コイン5面
3	ドラゴンセイバー	1,025,790	エイトライン大好き つかP!	ノーマル(連)クリア ライク×2残×1
4	U.S.ネイビー	2,408,090	BREM?-三影だよ	ノーマル(連) 1コインALL
5	ピットファイター	1コイン8面	はかせⓇ	一番簡単なランク
6	スーパーパン	1,652,300	FPS-SJr.	パニックモード ノーマルレベル4
7	パウンドフォーパウンド	1コイン8面	スコアが伸びない つかP!	ノーマル
8	ドラゴンセイバー (2P)	1p 378,490 2p 232,230	つかPとみやしあ	ノーマル(連)クリア ライフ×2
9	シークレットサービス	11,775,440	シークレットサービス復活!前川.J	ノーマル リプレイ180万点
10	剣豪		締め切りに間に合わず あと2日で入荷	2月2日入荷予定

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パウンドフォーパウンド	371,166,000	大学入試直前たけぞう	ハードパンチャー 1コインオール
2	MJ-12	714,230	みなちゃん	1コインオール
3	倉庫番デラックス	53,601,760	NTS-WONDER ANGEL♀	1コインオール
4	パンクショット	108	桜は散ってしまうのか!?たけぞう	1コインオール 1P
5	パンクショット	102	サカ&タケ	1コインオール 2P
6	スーパーフォーミュラ	5'33"398	センター780点 たけぞう	ぜんぶ。レバー 1コインオール
7	スーパーフォーミュラ	2'45"202	そんなはずはない。たけぞう	スズカ レバー 1コインオール
8	スーパーフォーミュラ	2'15"166	ケン ティレルのでかい顔	シルバーストーン レバー 1コイン
9	スーパーフォーミュラ	2'07"102	ケン ティレルのでかい顔	デトロイト レバー
10	ギャルズパニック	470,700	某予備校 エッチの帝王 鶴舎	ノーマル 1コインオール

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パウンドフォーパウンド	205,130,000	極楽蝶	ノーマル 6人目 スピードボクサー
2	ドラゴンセイバー	1,306,600	Y.S.	ノーマル End
3	オーライル	8,138,030	あぶそ	ノーマル ALL ノーミス
4	U.S.ネイビー	2,464,120	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL F/A-18
5	琉球	275,810	AGS	ノーマル 12面
6	パンクショット	100	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
7	ブラッドブラザース	599,740	マルコ	ノーマル 3-3
8	パロディウスだ!	1,295,900	あぶそ	ノーマル 2-2 たこマニュアル
9	MJ-12	756,710	マルコ	ノーマル ALL
10				

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	104	こにし君	ノーマル2:00 ALL
2	サンダーフォースAC	2,334,400	LALM.PONY ASV	ALL (連)
3	ハットリス	218,510	EDR-すぎ	201 SET
4	リーグボーリング (スコアゲーム)	236	MOA4-AION-M.TAN	
5	エドワードランディー	9,910	LALM.PONY ASV	
6	ドラゴンセイバー	317,850	AION-KGT.A ROCK-ON	最終面ボス しくしく
7	ガンフロンティア	175,930	LALM.PONY ASV	
8	クイズ殿様の野望	128,150	AION-WIN	入荷一日目
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザース(連)	1,382,590	か	4-4
2	クイズ殿様の野望	328,500	打倒!水津、西村!?	1コイン 家康使用
3	パンクショット (必殺技ボタン付)	128	か	ALL
4	ドラゴンセイバー(連) (NEW Ver.)	1,735,520	ATSUSHI	ALL ノーミス 残6
5	ガンフロンティア(連)	388,370	ATSUSHI	5面
6	サンダーフォースAC(連)	2,341,150	ATSUSHI	ALL ノーミス 残11
7	ニモ	1,703,100	ATSUSHI	ALL
8	リーグボーリング (フラッシュ)	2,209	か	ボール=15
9	U.S.ネイビー(連) (F/A-18)	2,513,900	HU-DOGE-SCI	ALL パーフェクト×8
10	スーパーパン (パニックモード)	1,581,850	(つ)	ALL

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (工場設定・(連)なし)	2,363,030	まお(わ)氏にこれを奉ぐ あぶそぅぶ(ぺ)	ALL残9・1 外道技なし!
2	サプライズアタック (工場設定)	836,480	あぶそぅぶ(ぺ)	ALL 残3
3	ニモ (工場設定)	1,645,100	あぶそぅぶ(ぺ)	ALL 残0
4	コラムスII (工場設定)	40,958	Pio	10両 J:1087
5	ピットファイター (ミディアムイージー)	1,886,710	あぶそぅぶ(ぺ)	ALL TY使用
6	倉庫番デラックス (工場設定)	53,603,030	まお(わ)	ALL 永パなし
7	パイプドリーム (Aコース・2ミス設定)	3,964,620	Tommy	ALL ノーミス
8	パイプドリーム (Cコース・2ミス設定)	5,026,140	LOG	ALL ノーミス
9	T.M.N.T. (3人設定・テーブル・(技)あり)	865	クソゲーの天才 タコスケの2名	ALL ノーミス ドナテルロ使用
10	マジックソード (1場設定・(技)あり)	12,197,583	あぶそぅぶ(ぺ)	ALL ビギニング

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	1,615,120	平塚聖司くん	ノーマル
2	ドラゴンセイバー	244,200	T☆SHIGE	ノーマル 7面 1ライフ設定
3	ブラッドブラザース	2,439,690	KAN 恵中闇のボス	ノーマル 1コインALL
4	ガンフロンティア	194,520	うにさん	ノーマル 5面
5	サンダーフォースAC	2,332,200	JAF-エリリン-MYM	ノーマル(連)なし 1コインALL
6	ピットファイター	602,180	嘉屋	ノーマル10面 TY使用
7	クイズ殿様の野望	148,450	JAF-エリリン-MYM	ノーマル
8	エスケープキッズ	23面	バケモンドコドン	ノーマル
9	パウンドフォーパウンド	206,241,000	JAF-あっちゃん-Y.O	ノーマル 6人目 ハードパンチャー
10	リーグボーリング	2,609	BCG	ノーマル フラッシュ

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	383,100 184,530	SGTα-MASA君 SGTα札学大の西脇	6面 1P 4面 2P
2	ピットファイター	508,020	SGTα-殿下	1コイン MATCH9
3	ドラゴンセイバー	1,534,150	HU-DOGE -SCI	1コイン ALL 残×5
4	倉庫番デラックス	53,641,770	一般人F.Funyu	1コイン ALL (戻)ボタン未使用
5	U.S.ネイビー	2,431,450	SGTα-MASA君	1コイン ALL p×8 万引一?
6	クイズH.Q.	81,500	吉田真里子 ーファンクラブ	1コイン ALL
7	ムーンウォーカー	283,890	SGTα-殿下くん	1コイン ALL 残×1
8	電電	2,986,890	SGTα-MASA君	1コイン 2-1
9	トライゴン	735,060	SGTα-Mai	1コイン 8面
10	ファイナルラップ2	2'27"33	EXCEL-旅行神体	モナコ ゴール FL-35"56

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイナルブレイカーズ(1P)	2,249,020	TPC-00-0ぼけのっぷはゴブ	1コイン ALL ノーマル
2	ガンフロンティア	286,140	わしゃーOACがきらいじゃけんの―!	1コイン R-5 ノーマル
3	エドワードランディー(1P)	31,643	百たたきALC	1コイン R-4 ノーマル
4	クイズ殿様の野望(1P)	660,950	PC宇都宮までしかこれないんか!	1コインノーマル 上杉謙信使用
5	パウンドフォーパウンド(スピードボクサー)	450,880,000	クイズの帝王MRO	1コイン ALL ノーマル
6	パウンドフォーパウンド(ハードパンチャー)	459,759,000	クイズの帝王MRO	1コイン ALL ノーマル
7	パンクショット(1P)	130	CPF-II B.FALCON(氷)	1コイン ALL ノーマル
8	ドラゴンセイバー(1P)	1,719,140	太田の鮫は2P-星返せーっ!	1コイン ALL ノーマル
9	スカイスマッシャー(1P)	3,477,380	OAC製(連)なし CHOKU	1コイン 4周目 ノーマル
10	パイプドリーム(1P)	2,267,750	穴うめ予測みごと的中	1コインノーマル A-ALL

ハイテクセガ高崎 ☆=64

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	71,672,230	ESSAY-SOL	ノーマル設定 EXTRA ALL
2	レーザーゴースト	4,482,200	チャッキー人形購入! ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマル設定ALL (パ)×4 (1P)
3	MJ-12	1,206,060	ケネディー大総領暗殺 ESSAY(秘)新命明	ノーマル設定ALL 残0 1/28再入荷
4	エドワードランディー	741,906	ESSAY-AGF	ノーマル設定ALL セガワールド伊勢崎店
5	ガンフロンティア(連)	1,020,730	ESSAY-REO-SP	ノーマル設定 1ミス ALL
6	パウンドフォーパウンド	477,577,000	パペットマスター使用 ESSAY-GRF-寿亭侯	ノーマル設定ALL ハードパンチャー
7	G-LOC(初級)	1'32"8	ESSAY(秘)新命明	ノーマル設定ALL 三菱ラバーメン
8	クイズH.Q.	105,000	ようこそようこ終了記念 ESSAY-AGF	ノーマル設定 ALL パーフェクトスコア(限界点)
9	T.M.N.T.(ドナテルロ)	927	CSD-DAR	ノーマル2人設定 残0 ALL
10	T.M.N.T.(ラファエル)	920	ESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人ALL 三菱ラバーメン

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P)	1,520,190	「5」GALAXY -いけだ!!	ノーマル 1コインALL
2	パンクショット(1P)	130	(さ)TM	ノーマルALL 両手使用
3	マジックソード(ノーパートナー部門)	3,852,631	ぬるぬるてろてろ大男&トカゲマン	フロア50 魔王が強いね
4	ピストル大名の冒険(1P)	483,300	今回はノーミス!羅	ノーマルALL 2→3→4
5	ダブルドラゴン3(2P)	2ボス	ヤンキーブラスター(大)&ラグジュアリー君	大山&陳兄弟使用
6	スカイスマッシャー(1P)	2,377,290	いとこんにゃくナニ男	ノーマル 3-2
7	パイプドリーム(1P)	2,206,600	Mr.T	A-3スタート 1コインALL
8	ブラッドブラザーズ(1P)	853,350	エルフ大好き少年	ノーマル 4-4
9	レザーゴースト(1P)	93,400	めざせ!西高のりとし	ノーマル STAGE2
10	ファイナルファイト(1P)	3,187,670	IYOMO	1コインALL ハガー使用

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,723,400	CYRTIS-MER熊本さんありがとう	ALL 残機7 (連)
2	MJ-12	249,140	MB-YMC 初日でこんなもんまだ伸びる	RD5 連なし
3	宇宙船鑑ゴモラ	750,000	MB-YMC 締切り直前冷汗もん	RD9 (連)
4	U.S.ネイビー	2,403,110	MB-HAK 小山から登場チャリポコピー	ALL RB×4 (連)
5	パンクショット	130P+S	MIE チャリポコピーの弟子MIE	ALL
6	雷電	4,587,000	CYRTIS-MERWCに燃える男	Blue 2-4(連)
7	アウトゾーン	9,999,999	MB-HAK アイアイシと叫ぶHAK	7-3 連なし
8	空牙(シルフ)	3,390,280	CYRTIS-ELLMER	2-6 (連)
9	空牙(セイレーン)	2,717,350	YUK はじめましてを見た男(H)	2-4 (連)
10	ブロクシード(ライン部門)	208ライン	GBGナイフをつきたてる男	LV=53

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー((連)付き)	2,149,700	えむてい♡	残9 ALL ノーミス
2	パンクショット	118pts	KEI	1コイン ALL
3	ガンフロンティア((連)付き)	773,200	えむてい♡	残0 ALL
4	ニモ	1,117,800	S	オールクリア
5	サンダーフォースAC((連)付き)	2,119,100	RO.	1コイン ALL
6	スカイスマッシャー((連)付き)	2,143,500	RO.	2周目ボス 1コイン
7	MJ-12	979,900	三菱―かぶき者ペギー松山氏	1コイン ALL ノーマル
8	倉庫番デラックス	53,682,400	TRI-定方研-N・T	ALL 1コイン 永パ未使用
9	エドワードランディー	530,951	ヘンゲツナガリーノIV	1コイン 最終面
10	ブラッドブラザーズ((連)付き)	1,279,480	MNK	4-3

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(ノーマル、ライフ1)	1,726,210	庄司	クリア、残7
2	ドラゴンセイバー(ノーマル、ライフ3)	1,014,790	続々・復活みきぶる―ん?	クリア
3	ドラゴンセイバー(イージー、ライフ3)	1,127,370	NOP-MID	クリア、残8
4	ファイナルファイト	3,333,810	YAS	コーディ、イージー、エブリ設定
5	ギャルズパニック	1,049,400	SGM	クリア、イージー 3機
6	ニモ	1,119,200	SGM	クリア、イージー 3人
7	倉庫番デラックス	53,591,130	FHERISTAS-GIN	1コインクリア ノーマル
8	メタルホーク	12,895	NOP-目の中に星百個-MIt)	クリア、残0
9	リバーボートギャンブラー(ピンボール)	53,132,030	HOW	ノーマル、アウトレーンイージー
10				

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=21

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,529,370	地獄龍特攻隊長 大倉まさお(ス)	ノーマル 3機設 ALL
2	スカイスマッシャー(連)	3,556,050	ごぶOAC CHOKU	ノーマル 3機設 4周目
3	エドワードランディー	60,908	地獄龍ひまな人	ノーマル設定 5ボス
4	MJ-12	869,980	TOP-TPF-地獄龍-宇塚利-(ヒ)	イージー ALL シールド3
5	ジョイジョイキッド	おもて6-10	NAZO	ノーマル設定 男の方使用
6	ガンフロンティア(1P)	1,087,350	やばいぞD.S(吟)	ノーマル 3機設 ALL (連)なし
7	ダブルドラゴンIII	全面クリア	つくばアクションクラブ	イージー設定 リー使用
8	パンクショット	130	杉田勘九郎from麻布	ノーマル設定 ALL
9	パウンドフォーパウンド	466,781,000	杉田勘九郎from麻布	ノーマル設定 ALL 自使用
10	スパイナルブレイカーズ(1P)	1,207,460	地獄龍宇塚	ノーマル設定 5面

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	4,510,360	RWC-AKD	ノーマル 裏×3 桐生
2	サンダーフォースAC	2,376,450	打目田=コリャー君	ノーマル(連)付き 桐生
3	A-JAX	2,177,400	RWC-AKD	ノーマル ALL 永パなし
4	ガンフロンティア	347,060	打目田=コリャー君	ノーマル 5面
5	ワルキューレの伝説	1,000,900	SNはやりました!	イージー 桐生
6	スカイスマッシャー	2,858,670	ETE公3周目	ノーマル 桐生
7	倉庫番デラックス	53,605,730	ETE公 永パがあるのになぜ集計する?	ノーマル ALL BEST STEP
8	サンダーフォースAC	2,385,880	FREE WELL-谷村有美&NAT³	ノーミス ALL ノーマル(連)なし
9	ドラゴンセイバー(連付き)	2,116,650	香津美リキュール REM-OAC	ノーマル1コイン ALL(残)×8
10	ハードドライビン	112,792	ハードNaNaO	AT 1:

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー(AT)	45"31	ゴキブリレーシング(GRT)会長(も)	105ポイント ノーマル設定
2	GPライダー(6速)	45"37	ゴキブリ号/しろーちゃん	105ポイント ノーマル設定
3	サンダーフォースAC(連)	2,393,630	EX-YUKIO、S	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	ファイナルラップ2(USA)	2'17"53	アネザキ	1人プレイ ノーマル設定
5	MJ-12(連)	768,600	マサユ教 教祖雅之を信じよう LAN	1コイン全面クリア ノーマル設定
6	琉球	274,060	おくやまです!!(仮名)	1コイン13面 イージー設定
7	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'36"397	TAU	レバー、ボタン ノーマル設定
8	ファイナルファイト(ガイ)(連)	3,207,550	NAL	1コイン全面クリア エブリー設定
9	スーパーパン(パニックモード)	458,700	RMC-SHO(狂ってるこのゲーム)	LV62 ノーマル設定
10	パウンドフォーパウンド(スピード型)	92,397,000	穴うめです当店は12月店内改装しました。	4人目13:20 ノーマル設定

JOYCOM'S多賀&平店 ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P、連付)	1,930,300	NAZO(弱)	ALL 多賀店
2	宇宙戦鑑ゴモラ(1P)	1,233,120	X.O	9面 多賀店
3	パイプドリーム(1P・Aコース)	3,343,300	龍救分思願森 ATM!!	ALL 多賀店
4	パイプドリーム(1P・Cコース)	5,033,910	マシンと一体男 LOG	ALL ノーミス 多賀店
5	U.S.ネイビー(1P)	2,307,620	ゆけゆけアメリカ1/15は開戦だ!!	ALL F-18 多賀店
6	T.M.N.T.(1P・レオナルド)	882	AXE	ALL 平店
7	スノーブラザーズ(1P)	3,310,470	LCM	ALL 平店
8	GPライダー(1P・オートマ)	46"14	GERHARD 2等軍曹-H.O	105pts (多) 手に豆ができた
9	G-LOC(上級)	6'06"3	龍救分思願森 ATM!!	ALL 残631 多賀店
10	ナイトストライカー(Uゾーン)	89,983,420	16780点よこせ男(R)	PB×6 多賀店

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	1,220,900	Rin-Russell-OAC	1コインALL 93.3%
2	エスケープキッズ	STAGE13	さね	
3	ブラッドブラザーズ	3,093,120	ETE公	ALL (連)なし 1P側
4	サンダーフォースAC	2,372,460	PC-皆殺し有馬君³	ノーミス ALL
5	スカイスマッシャー	2,597,350	EPC-20。バカが3つ	3周目
6	ドラゴンセイバー	928,690	スコアボードもない二荒	ALL (連)なし
7	パンクショット	120	ポキッてなった哲也	ALL
8	マジックソード	11,735,611	EX-S-T²	ALL
9	マジックソード(2P)	5,857,476	香津美リキュール REM-OAC・YAS	ビギニングALL
10	リーグボウリング	2,018	HT	

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	2,185,340	いのまた ひろゆき(じん)	2周目
2	サンダーフォースAC	2,290,820	はしくん ランクなに?	1コインALL ノーミス
3	ドラゴンセイバー	817,380	はしくんと90点差by長飛丸	1コインALL
4	パンクショット	108	よしの	1コインオール
5	ブラッドブラザーズ	1,129,030	つる	4-4
6	スーパーパン	1,074,570	猪瀬 真二	
7	ゴーストパイロット	848,100	じん	
8	MJ-12	844,350	はしくん	1コイン 残2
9	マジックソード	11,486,125	BeginingよりIKKYU	1コインALL
10	ギャルズパニック	430,400	はしくん もうやらんぞ!	1コインALL

ハイスコア通信

―お店から―

○アミューズメントハウススタックル☆V（北海道）
点滅回路の連射装置が以外と反響ありまして、嬉しい限りです。3月末迄なら、簡単な配線等お教えできますので、どうぞお手紙ください！（西本マデ）

○ジョイカム多賀&平店（茨城）
オールドゲームコーナーに、ブラストオフ、究極タイガーが入りました。みなさまのご来店をお待ちしております。

○荏原ゲームコーナー（東京）
長野県に行ってしまったIGA君！見てたら連絡ちょおだい！by邪愚・EGC・HST・SSC TYRの皆様・その他一同

○プレイシティキャロット豊橋店（愛知）
今、ランディが熱うぅうい!!（3人しかやってないが…）久しぶりに良い演出のゲームだと思います。オッケーィッ!!

○ラポスゲームコーナー（兵庫）
BOM君、ベジータ君の来店以来、再びパロ旋風が吹きあれてます。

○ビデオゾーン50+ラピタランド（鳥取）
2月末には、大型ゲーム用に少々お店が広くなります。

○ゲームキャロット住吉（長崎）
長崎では、国見高校がサッカー全国優勝したために、サッカー・ゲームの人気が急上昇しております。みんなも、ガッツ・ゲームプレーだ！

○ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
お店も1周年をむかえ、2月4〜8日に改装工事しましたので、ぜひ遊びに来てください。

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	7,203,160	日本一ケチ男Ⓚ	ALL NO-MISS
2	ブラッドブラザーズ	4,949,730	SEP-FECT-TE	ALL　残3
3	ドラゴンセイバー	2,110,490	KTPG-H、T	ALL　ノーミス
4	スカイスマッシャー	1,486,460	KTQP	3設 ノーエブリ
5	ギャルズパニック	446,200	NATURAL	ALL
6	サンダーフォースAC	2,161,300	WIZARDRY	ALL
7	U.S.ネイビー	1,779,230	ZAA つかれたョー。	連付 ALL
8	ゴーストパイロット	327,800	KATINO	ネオジオ 本日入荷
9	マジックソード	7,886,903	ウウマ-ELF	ALL
10	スーパーモナコGP	45'29	KTP+Z	1人用

プレイランド池袋ラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4　☎(03)3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	1,177,350	ノーミスだったら120万おろかもの	1コインALL 残7(+1)(連)あり
2	パンクショット	144	SIM(武)	1コインALL (必)なし
3	MJ-12	989,200	けいちゃん(魔)	1コインALL 左左左右(連)なし
4	パイプドリーム (Aコース)	4,005,140	かいしんのいちげき(た)	Aコース ALL CLEAR
5	パイプドリーム (Bコース)	3,551,850	CAB	Bコース ALL CLEAR
6	パイプドリーム (Cコース)	4,963,100	CAB	Cコース ALL CLEAR
7	ドラゴンセイバー (New Ver)	1,927,230	ニシキ蛇会親玉 VAX(ジ)	IP ALL 残7(+1)(連)あり
8	サンダーフォースAC	2,387,530	和幸○王様-NGC -TEX	1コインALL 残11(連)あり
9	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	218,156,500	(超)(激)(怒)ふざけんな池袋の森!!　絢崎あきら	7人目 TKO×3
10	マジックソード	13,584,235	おろかもの(受)(験)33階で負けた	1コインALL (必)あり

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17　☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー (F-18)	2,453,230	レバーの右に(連)はひきようだぞ!　FCM	1コインALL (連)付き　ノーマル
2	ニモ	1,308,900	稼ぎのやり方は理解したぜ!　FCM	1コインALL ノーマル
3	ピストル大名の冒険	369,500	ダブルドラゴン3に超燃え男　FCM	1コインALL (連)なし　ノーマル
4	サンダーフォースAC	2,343,860	100%気分屋さん 店員になったKAZ	1コインALL (連)なし　ノーマル
5	パンクショット	130	AH-GACHAPIN	1コインALL ノーマル
6	TATSUJIN	8,805,890	AH-GACHAPIN	7周目2面 (連)付き　ノーマル
7	ドラゴンセイバー	1,929,190	MED-TTY	1コインALL (連)付き　ノーマル
8	ファイネストアワー	6,413,380	低スコア部門はGNP君におまかせ　KAZ	1コインALL ノーマル
9	バーニングフォース	5,905,390	ハテナの316万点 信じてくれ!　GNP	1コインALL ノーマル
10	チェイスH.Q.	27,981,730	4つめのスペシャルボーナス不発!　GNP	1コインALL ノーマル

ゲームセンターUFO ☆=73

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,946,230	(ナ)様は私の心の支え!? DELFでて♡	連射付・1ミス ALL
2	サンダーフォースAC	2,393,480	和幸-NGC-TEX	連射付、ノーミス ALL、あと1万
3	ニモ	1,632,900	バイト2周目1面だぁ URX-BT、(傾)	連射付、残0 ALL、稼ぎ超甘
4	ピットファイター	703,040	性格改善進行中! URX-みどりくん	1コイン10人目 TY使用
5	パイプドリーム (2P・Cコース)	9,470,910	ARIしゃんと まみしゃーんⒺ	ALL
6	ダブルドラゴン3 (1P)	ALLでしゅ	え・す・け・い・ち・い♡	リー兄弟使用 残体力72
7	スカイスマッシャー	2,904,940	Ⓚ支配人! URX-SUM(ひ)	1コイン3-4 連射付
8	ブラッドブラザーズ	12,000,310	人生打ち切り体制! URX-SKG(パ)	永パの為、ALL 今回でおしまい
9	エスケープキッズ (今月の穴ウメ其ノ一)	STAGE32(2周目16面)	3日で240面は…… URX-BT、(手)(死)	すて使用 エンドレスだった
10	ドラゴンセイバー(2P) (今月の穴ウメ其ノ二)	1,132,160	D・ELFと ぼけねこくん	ALL、連射付

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=95

東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎(03)3262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エドワードランディー (1P)	1,030,604	Mr.まさし君	ノーマルALL残 P=883264
2	クイズ殿様の野望 (1P)	5,504,300	殿様の尻拭き係EXCEL-RVS-GUN	ノーマルALL解答率=93.3%
3	ニモ (1P)	3,222,700	王様の尻拭き係EXCEL-RVS-GUN	ノーマル　ALL 残=0　(連)無
4	スパイナルブレイカーズ (1P)	2,029,040	TYRANT-なめ茸-EXE(女)	ノーマルALL R=58.4%
5	サンダーフォースAC	2,386,640	流者ゲーマーPON	ノーマル　ALL (連)無
6	キャメルトライ (ビギナー・タイム)	0'45"0	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル　ALL (タロー)
7	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	1,144,260	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル　ALL (タロー)
8	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	0'43"8	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル　ALL (タロー)
9	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	9,999,990	TYR-キャメ(研)-MAC(夫)とR.K.	ノーマル　ALL (タロー)
10	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	0'57"1	TYRANT-キャメ(研)-R.K.	ノーマル　ALL (タロー)

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3　☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	1,051,400	ZERO-01 ブラック・クイーン	クリア45.1% 織田信長使用
2	パンクショット	102	愛川乱	クリア
3	パラメデス	117,820	愛川乱	ノーマル
4	ムスタング	1,355,200	ジョニーロットン	ノーマル
5	アイレムエアーデュエル	493,400	NORI	ノーマル R7
6	ファイナルファイト (ガイ)	3,379,300	宮部	ノーマル　(連) クリア
7	ファイナルファイト (コーディ)	3,229,080	?	ノーマル　(連)ナシ クリア
8	ネクストスペース	715,100	PTJ	ノーマル　(連) 5面
9	コラムス (イージー)	529,559	T&F-KOT	ノーマル LV47
10	コラムス (ハード)	1,182,372	RIT	ノーマル LV68

ゲームセンターコパIII ☆=26

神奈川県秦野市南矢名62-42　☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴーストパイロット (1P)	2,215,200	さしあげムレ夫Ⓣ! 永パだよ!ドヒョーン	ステージ10ボス ノーマル設定 (連)
2	ガンフロンティア (1P)	843,240	やる気ナサ(夫)!! N.ARC-IZAⓉ	ALL　残×3 ノーマル設定 (連)
3	ガンフロンティア (2Pトータル)	1,209,850	N.ARC-SUP& N.ARC-IZAⓉ	ALL　ノーマル 二人共残×5 (連)
4	パンクショット	138	血管7本破裂済!!! N.ARC-SUP	ALL　工場設定 サイフ返せ!(盗)
5	ドラゴンセイバー (1P・新ver)	1,731,010	シルクのひもパン! 目指せ日本一の軽い男	ALL　残×6 ♡×3　ノーマル
6	MJ-12 (1P・ノーマル設定)	1,156,120	無念!すでにない! 悔いの残ったゲームⓉ	ALL　残×1 2P設定
7	バルーンブラザーズ	4,789,280	2時間が限度? RAG.T-TEM	ライン1727 ノーマル設定
8	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'17"88	私のラップに思いをこめて戦う男!!MCO	ALL　1P ノーマル設定
9	マジックソード (1P)	13,448,957	大魔王とサシで勝負! 前半調子よし夫かまし	ALL ノーマル設定
10	パロディウスだ! (ツインビー)	1,343,400	やっと、面数行ったよベル山ベル夫!かまし	2-5　(連) マニュアル

荏原ゲームコーナー ☆=122

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内　☎(03)3781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望 (1P)	2,839,900	織田しか攻めてきてくれない　をう	ALL88.3% 三好使用
2	ガンフロンティア (1P)	1,024,260	邪愚-ドラ博士H.S改めねりー白杉!	ALL(連)　ひむ氏悟り(研)だ!(H)
3	スカイスマッシャー (1P)	8,889,860	まさにブッ殺す! 邪愚-WOP	9-3(連)　8-4までノーミス
4	サンダーフォースAC	2,401,100	100番はオレに任せろ! HST-(お)SPT	ALL(連)なし あと2000点
5	ドラゴンセイバー (1P)	1,751,930	ドラゴン早く交尾しろ! EGC-(旅)POW	ALL(連)なし 1ミス　卵×7
6	パンクショット (1P)	144	EGC-神宮寺STR あっひぃ〜	ALL くるひぃ〜!
7	スーパーパン (1P・ツアー)	9,560,350	新宿和幸 YAMATO	ALL　1ミス 残×11
8	GPライダー (1P・MT)	44"57	44秒切りたいね。 マーキス　OYA-G	ALL 105pts
9	パウンドフォーパウンド	286,221,000	荏原皆勤賞受賞の男? EGC-(元)MKZ	7人目 精勤賞は確実か?
10	ファイナルファイト (1P・ハガー)	4,538,770	MYR流にのみい系下井草派Ⓔ-Ⓢ-VAP	ALL(連)　1ミス 35万落ち!

プレイランドスカイシアター ☆=16

埼玉県深谷市大字西島729-1　☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーザーゴースト	4,482,200	ESSAY -GRF-寿亭侯	ノーマルALL 100%×4
2	エドワードランディー ((連)なし)	755,878	ESSAY-JUN 91'ベスト演出賞決定!?	ノーマルALL (無論1コイン)
3	ガンフロンティア ((連)なし)	925,670	ESSAY-REO-SP 北関東で湾海戦争ぼっ発	ノーマルALL 残×3
4	ドラゴンセイバー ((連)なし)	1,722,950	ESSAY-NMF -MIZ　最近来ない	ノーマルALL 残×6ノーミス
5	パイプドリーム (Aコース)	4,020,510	ESSAY-JUN もうすぐなくなるよ!	ノーマルALL
6	パイプドリーム (Bコース)	3,669,840	ESSAY-REO-SP 次はボレンチか…な!?	ノーマルALL
7	琉球	416,820	ESSAY-EPT 次はウエルトリスだぁ!	ノーマル　R=18
8	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	474,141,000	ESSAY -GRF-寿亭侯	ノーマルALL
9	ガンディーラー	ROUND59	ESSAY-STER とっくになくなったし…。	ノーマル LV=20
10	マジックソード	12,411,571	1400万への道期待してる。ぜんじ氏いけいけ!Ⓡより。	ハード　ALL

ハイテクランドセガ大船店 ☆=3

神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎(0467)43-3919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (1P、(連)付)	1,927,520	ECM-FISCHER	ALL　ノーマル 残7　♡×9
2	サンダーフォースAC ((連)付)	2,366,080	ECM-FISCHER	ALL ノーミス
3	パロディウスだ! (タコ)	1,691,900	SIT-M.K	2-3　ノーマル
4	パロディウスだ! (ツインビー)	1,494,300	CHAT-パロ(研) じーぷー	2-6
5	雷電 (1P、(連)付)	8,330,860	CHAT-雷(研) ああるじいぷう	3-4 1UP×1 2P側使用
6	コラムスII	39,318	(禁)ノータープロジェクト	10面　ノーマル J-1085
7	ファイナルファイト (1P、コーディ)	2,968,000	TOP!　秋岡	ALL ノーマル
8				
9				
10				

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6　☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,340,340	DDD-Ⓗ	1コインALLノーミス (連)なし
2	ファイナルファイト	3,213,760	ワニ男-'85レビン	1コインALL ハガー
3	スーパーバーガータイム	369,100	なな-なな-みどりのなな-しなを	4-3
4	ドラゴンセイバー	1,529,240	ワニ男-まったく○たくぼったく!!	ALL
5	スーパーパン	3,069,970	まだジュース飲んでねェヨ!-ミスターH	3-33
6	スカイスマッシャー	1,089,820	ローズルームの帝王しばちゃ先生	
7	オーライル	6,707,740	仲村立橋の込山-プローブ元気?	ALL
8	ジョイジョイキッド	257,000	TKL-やらくり	6-10
9	ブラッドブラザーズ	1,325,000	じもってぃちょっぱや!	
10	パンクショット	40	大泉の蛭子能収—もっちー	1コインALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=103

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1　☎(03)3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	70,595,990	DEM・D・ARAN	ALL ノーマル
2	サンダーフォースAC ((連)付き)	2,397,120	和幸新宿組 MASTER・K	ALL、残11 ノーマル
3	ドラゴンセイバー (対地・対空共(連)付き)	1,742,010	ニセ田中様ELFOO (ふせ字)	ALL、残6 ノーマル
4	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	472,896,000	DEM・D・ARAN	ALL ノーマル
5	ファイナルファイト (ハガー)	4,090,650	ⒺSSC-VAP	ALL ノーマル
6	スカイスマッシャー ((連)付き)	1,649,170	2.P.ちきん丼 HMX	2-4 ノーマル
7	パンクショット	126	HMX-松本	ALL ノーマル
8	スーパーパン (ツアーモード)	9,551,860	和幸新宿組 YAMATO	ALL、残9 ノーマル
9	エスケープキッズ	全面にてベストタイム	FOO	108面まで確認 ノーマル
10				

タイトー小田原周辺 ☆=53

神奈川県小田原市栄町2-13-19　☎(0465)23-5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア (工場出荷設定・(連)なし)	814,160	眼府論手亜研究会会長 江須微異刑-恵巣亭※	1コインALL オレンジプラザ
2	ナイトストライカー (Pゾーン)	65,011,230	巣賦羅津多亜家野主人 江須微異刑-宇井図※	P.B.×5 忠実屋鴨宮店
3	ナイトストライカー (Qゾーン)	88,062,280	打魔栗出左腕強化人間 江須微異刑-絵酢低※	P.B.×6 オレンジプラザ
4	ナイトストライカー (Rゾーン)	69,985,730	絵府零一分五八秒九六 江須微異刑-補津斗※	P.B.×5 オレンジプラザ
5	ナイトストライカー (Sゾーン)	59,321,910	那維戸酢斗雷課研究会 江須微異刑-江須帝※	P.B.×5 忠実屋鴨宮店
6	ナイトストライカー (Tゾーン)	89,953,160	怒和亜府族野魔津江井 江須微異刑-宇胃頭※	P.B.×6 オレンジプラザ
7	ナイトストライカー (Uゾーン)	66,982,970	放民具見粋留大量発射 江須微異刑-飢伊豆※	P.B.×5 忠実屋鴨宮店
8	ナイトストライカー (Rゾーンうちまくり)	40,601,000	蛇羅胃亜須痛矢目多人 江須微異刑-賦留通※	忠実屋鴨宮店
9	ナイトストライカー (Sゾーンうちまくり)	48,962,730	寺院研究会和尚殺人犯 江須微異刑-餌捨威※	忠実屋鴨宮店
10	ナイトストライカー (Tゾーンうちまくり)	38,311,560	御魔絵野母様不和究麺 江須微異刑-恥魔釣※	忠実屋鴨宮店

キャッスル& YOU² ☆=155

東京都町田市原町田6-10-10　☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC (連付)	2,402,040	収入安定野郎!! HST-(お)SPT	ALLノーミス ノーマル3機設定
2	スカイスマッシャー (1P・連付)	10,000,000+α	哀愁を帯びたアゴ髭!! EXL-RVS-GUN	10-4にて残4 ノーマル3機設定
3	MJ-12 (1P・連付)	1,220,980	鉄の肝臓まだいける!! EXL-AFC-T'	ALL、残0.2P.ver. ノーマル3機設定
4	ファイナルファイト (ハガー・連付)	4,600,660	MYR流にのみい系下井草派ⒺSSC-VAP	ALL ノーマル設定
5	シスコヒート (1P・大型車)	12'00"2	AOUで会いましょう EXL-RVS-NBG	ALL、(491,370) ノーマル設定
6	サプライズアタック	1,323,610	キャサリンに変身!! EXL-RVS-GUN	ALL、残1 ノーマル3人設定
7	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	9,999,990+α	タックルオトコクラブ EXL-LIE-FRE夫	ALL、ドクター使用 ノーマル設定
8	キャッスルオブドラゴン	3,784,990	僕デンシやってません。ⒺCYRTIS-CBY	ALL、残0 ノーマル3人設定
9	U.S.ネイビー (F-18・連付)	2,559,160	これが(連)無しだったらなぁ。ⒺCYRTIS-SGO	ALL ノーマル設定
10	ドラゴンセイバー (1P・連付)	1,986,150	♡♡♡♡♡♡ギブミーハート!!Mr.まさし君	ALL、残7、♡×6 ノーマル3匹設定

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=12

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,340,660	大旋風鬼-ファンタジーゾーン人II	ノーマル　連無 ノーミスクリア
2	スカイスマッシャー	3,473,390	MPS-まいん	ノーマル　連無 1P　4-1
3	スーパーパン (パニック)	1,191,600	けいちゃん(魔)	ノーマル　1P LEVEL32
4	パンクショット	130	SIM(武)	1コインALL ノーマル1P
5	MJ-12	941,210	けいちゃん(魔)	ノーマル　連無 1P　ALL
6	ブラッドブラザーズ	230,140	ビデオの帝王	2-3　1P ノーマル　連無
7	スペースガン	491,680	A.A	ノーマル 1コイン
8	サンダー&ライトニング	33,400,482	NTT	ノーマル 4-2
9	レーザーゴースト	410,100	Z	ノーマル　1P 1コイン
10	スーパースパイ	468,200	ビデオの帝王	ノーマル レベル10

君こそゲーメスト!

その1

ゲーム		スコア	名前	店舗
ガンフロンティア (連)なし		1,618,040	TURKEY屋(ま)	ビッグキャロット京都(京都)
クイズ殿様の野望		7,385,250	JUN(ひ)点数超甘！カンストは余裕で出る	ゲームプラザ(熊本)
エドワードランディー		1,559,267	SPR	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
エスケープキッズ		100面＋α	全国4店の皆様	
スパイナルブレイカーズ		2,273,430	G.K	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
A.Bコップ		71,672,230	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎(群馬)
サンダー&ライトニング		148,275,300 (5-3)	R・H	チャレンジバンバン(愛媛)
レーザーゴースト		4,482,200	ESSAY-GRF-寿亭候	プレイランド スカイシアター(埼玉)
			チャッキー人形購入！ ESSAY-GRF-寿亭候	ハイテクセガ高崎(群馬)
モザイク		※287,000	さらしもの・わいえにゅ	プレイシティNASA 杉本町(大阪)
ドラゴンセイバー (連)なし		2,363,030	まお(わ)氏にこれを捧ぐ あぶそうぶ(ぺ)	ゲームランドキンコンカン(宮城)
パンクショット		152	祝！全国トップ!!NOK(弟)	個人申請ゲームタウン(福島)
サンダーフォースAC	(連)付き	2,403,520	D.Pすまん和幸新宿組 MASTER.K	個人申請 アトラスシティ(東京)
	(連)なし	2,401,100	110番はオレに任せろ！ HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
スカイスマッシャー	(連)付き	10,000,000＋α	哀愁を帯びたアゴ髭!! EXL-RVS-GUN	キャッスル＆YOU^{2}(東京)
			SAD(ま)	アミューズ&レストメイヨー(兵庫)
	(連)なし	4,058,040	G.M.C.DURAN	ゲームインプラザ オリンピアン(福岡)
ニモ	(連)付き	3,287,000	SPR-BEE(妹)	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草(東京)
	(連)なし	3,222,700	王様の尻拭き係 EXL-RVS-GUN	ハイテクノーベル神保町 &J/Lタロー(東京)
パウンドフォーパウンド	ハードパチャー	479,840,000	H.R	プレイシティキャロット豊橋(愛知)
	スピードボクサー	466,781,000	杉田勘九郎from麻布	プレイシティキャロット 筑波学園(茨城)
リーグボウリング	フラッシュ	2800	どすけべ(え)NAEちゃん	チャレンジャー関大前(大阪)
			SPT-DRE-AHE・AHE・AHE	ヤングプラザジャンボ(大阪)
			AIA、GHQ	ゲームハウス カントリーボーイ(広島)
シスコヒート		12'00"2	AOUで会いましょう！ EXL-RVS-NBG	キャッスル＆YOU^{2}(東京)
マジェスティックトゥエルブ	(連)付き	1,220,980	鉄の肝臓まだいける!! EXL-AFC-T'	キャッスル＆YOU^{2}(東京)
	(連)なし	1,206,060	ケネディー大統領暗殺 ESSAY-(秘)新命明	ハイテクセガ高崎(群馬)
サイバーリップ		441,700	KOMEGUNY(ジゴロ)	個人申請プレイシティ キャロット駒沢(東京)
ジョイジョイキッド		120面クリア	カンス党-HSC-くんちほふ	個人申請 オキモト(広島)
スーパーパン	ツアーモード	9,560,350	新宿和幸YAMATO	荏原ゲームコーナー(東京)
	パニックモード	21,254,450	G.M.C.えるす	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
ガンディーラー		ROUND59	ESSAY-STER とっくになくなったし…。	プレイランド スカイシアター(埼玉)
サプライズアタック		1,323,610	キャサリンに変身!! EXL-RVS-GUN	キャッスル＆YOU^{2}(東京)
オーライル (連)なし		8,518,020	R・H	チャレンジバンバン(愛媛)

今月もニューゲームがたくさん。ここんところずっと続いています。

今月のニューゲームの一番人気はガンフロンティア。(連)なしでブッチギリのトップです。しかし、一説には(連)付きだと敵の攻撃が厳しくなるとか…(未確認ですが)。

クイズ殿様の野望は、実力もさることながら運がからむ(ほかの武将に攻撃させる)ゲーム。これによって点数の開きが激しくなっています。ちなみに、キャラ別集計はしていません(ハイスコアのプレイヤーは毛利元就を使用)。

エドワードランディーは、カウンターがループします(100万のケタはない)。

エスケープキッズは、集計方法をどうするか考えたところ、100面＋αですることにしました(さすがにタイム21部門はムリがあるということで…)。(連)付きにすると楽になるそうですが、100面＋αの各店はすべて(連)なしです。

スパイナルブレイカーズはコイン投入で体力回復をしますが、マルチエンディングになるそうなので確認はとれます。

レーザーゴーストは2店にて同スコア。しかし、同一人物だなこりゃ。

モザイクは先月号の記録が、そのままトップです。

ニューースター ☆=1

山梨県甲府市城東2丁目10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷牙	439,930	S.Y	
2	ブラッドブラザーズ	112,430	GEN=S	AREA3-4 ノーマル
3	U.S.ネイビー	2,217,760	B・A・K	1コインALL F-14使用
4	パンクショット	126	RENAVLT	1コインALL
5	クイズ殿様の野望	389,350	ガチャピン	27.9%
6	ギャルズパニック	447,900		ノーマル 6-3
7	雷電	4,245,600	S.Y	2-5ノーマル
8	パロディウスだ!	955,600	S.Y	2-1ノーマル ビックバイパー
9	ゴーストパイロット	647,700	ガンフロンティアを入れてと願う者	ノーマル
10	ファイナルファイト	2,870,100	AAA	1コインALL コーディー

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	120,100	ANP	ノーマル設定
2	リーグボーリング	258	TAN(タヌキ)	ノーマル設定
3	パンクショット	120	RENAULT	ALL ノーマル設定
4	ドラゴンセイバー	1,943,650	KEI	ALL 残=7
5	ニモ	1,219,200	TEI	ALL ノーマル設定
6	サンダー&ライトニング	68,659,260	HOS	3-5 ノーマル設定
7	スーパーパン(ツアーモード)	3,709,340	C & P 長田	3-35 ノーマル設定
8	スーパーパン(パニックモード)	1,051,550	POP	L=43
9	パウンドフォーパウンド	207,814,000	NTM	R=6 ハードパンチャー
10	パウンドフォーパウンド	205,564,000	NTM	R-6 スピードボクサー

プレイシティキャロット松本店 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	3,136,650	FGD-Baiさん みなさんのおかげです	ノーマル ALL 1コイン 徳川
2	ガンフロンティア	228,270	えむてい♡	ノーマル 5面 (連)
3	ブラッドブラザーズ	1,560,900	EPT-ラッキースターH.S	ノーマル 5-4
4	GPライダー(オート)	45"69	Tiny-MID	ノーマル 105
5	スカイスマッシャー	2,629,190	T.F	ノーマル 3周目 (連)
6	MJ-12	944,700	けいちゃん(魔) 松本まできりこみ?	ノーマル ALL (連)
7	マジックソード	11,577,261	BIE	ノーマル ALL (セ)ボタン付き
8	雷電	3,744,390	EPT-ラッキースターH.S	ノーマル 2-2 (連)
9	国士無双	テンパイ	TKM-(吉)	九ピン出ず 俺の国士を返せ!
10				

がらんがらん ☆=3

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,715,820	PST-NPIP	ALL 1ミス 1UP×2
2	ファイナルファイト	2,806,110	GRIFIN	6面ボス1Pハガー
3	マジックソード	12,441,706	PST-NPIP	ALL
4	雷電	4,229,880	PST-NPIP	2-5赤
5	パイプドリーム	202,740	S.A	A13 1P
6	ミズバク大冒険	177,110	GRIFN	5-2ワープ使用
7	サイバリオン	19,916,320	第1級堕天使(△) No.45	ノーミス3残3 ノーダメ1
8	ストリートファイター	598,300	H.K	10人目サガット
9	戦場の狼II	1,810,500	GRIFIN・ZZA 第1級堕天使(△)	3PALL
10	ダライアスII	4,157,030	GRIFINとZZA!(か)	WALL

ハイテクセガ長岡 ☆=4

新潟県長岡市坂ノ上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC(初級)	1'29"5	兄が京都大学柔道部 ニワヤマノブユキ君	残りタイム 180"5
2	G-LOC(中級)	3'35"1	高飛車リーギ	残りタイム 166"4
3	ドラゴンセイバー	1,726,830	ひーくん!	ノーマル 1ミス 1UP×2
4	サンダーフォースAC	2,366,300	ALSHARK(パソゲーじゃないよ)	ノーマルALL
5	オーライル	6,549,380	ひーくん!	ALL ノーミス ノーマル
6	サンダーフォックス	3,337,700	副会長だ ワッハッハ	ALL
7	スカイスマッシャー	1,959,600	RINA♡	1コイン
8	マジックソード	11,721,899	RINA同好会筆頭! りなちゃん	ALL
9	大旋風	1,860,820	NAM	イージー3周
10	パズニック	1,179,100	SATURN GREAT RF02	7-1-2

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930(万代)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,298,000	ネメシ○'90は曲がいいぞ(温)	ノーマル ALLノーミス
2	パンクショット	114	S、A	1コインALL ノーマル
3	GPライダー(マニュアル)	45"64	VOW	ノーマル 104pts
4	U.S.ネイビー	2,090,720	目標200万達成 KAM	ノーマルPB×4 1コインALL
5	ターボアウトラン	8'28"62	ひさしぶり男WEL-LTH	オートマチック
6	ガンフロンティア	123,740	北越のなべ	ノーマル 3面
7	エドワードランディー	530,951	NMY	ライフイージー
8	スカイスマッシャー	1,711,540	瓢太郎	2周目(駅前)
9	ドラゴンセイバー	96,750	KAZ	ライフ2(駅前) 4面
10	A.B.コップ	72,649,060	ARROW-FAI	TIMイージー ALL(駅前)

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー(1P)	45"54	CHU.Q	105ポイント マニュアル
2	ドラゴンセイバー	826,960	PSY伸君	(連)無し1コインALL 旧バージョン
3	ニモ	1,410,500		(連)無し 1コインALL
4	ブラッドブラザーズ	1,059,190	EPT-ラッキースター H.S	(連)無し1コイン4-3 4方向レバー!?
5	リーグボーリング	1,450	今月の穴ウメ係"ブンブン"	フラッシュ
6	パウンドフォーパウンド	371,651,000	RYU	ハードパンチャー使用8人目 下平のったぞー
7	パンクショット(1P)	110	CHU.Q	1コインALL
8	U.S.ネイビー	2,380,130	CHU.Q	(連)付き 1コインALL
9	ギャルズパニック	483,700	EBI	だれも見てなくてよかった 1コインALL
10	エアバスター	1,066,810	ネームかえよーかな? HUN	(連)無し 1コイン ALL 初クリア!!

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛媛県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	192,920	KAZUMI㋨	1コイン6面 ノーマル設定
2	パロディウスだ!(ビックバイパー)	649,800	A.K	2-1 1コイン ノーマル設定
3	マジックソード	5,964,160	SWB㋣	1コインALL
4	アウトラン(Bコース)	5'20"65	肉まんまん太郎	1コインALL Bコースクリア
5	倉庫番デラックス	1,004,150	NHK㋐	1コイン
6	ハテナの大冒険	728,800	ヨッチン	1コイン4面 ノーマル設定
7	エアバスター	122,460	NHK㋐	1コインALL ノーマル
8	鮫!鮫!鮫!	1,005,220	HIROSE	1コイン ノーマル設定
9	ダークシール ウイザード使用	999,999	T.O	1コインALL ノーマル設定
10	ダークシール バード使用	999,999	T.O	1コインALL ノーマル設定

扇が丘レジャーセンター ☆=9

石川県石川郡野々町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,724,240	ひかりK・O	ALLノーミス㊥
2	A.B.コップ	70,123,390	P.K	ALL
3	リバーボートギャンブラー	79,776,290	XYZ	左アウトレーン イージー設定
4	バックトゥザフューチャー	69,404,220	MAX	左アウトレーン イージー設定
5	エスケープキッズ	100面+α	FRR	集計不明のため。途中で止めた。
6	ギャルズパニック	1,302,900	YOG-URINA	ALL
7	クイズ殿様の野望	704,000	D・K	コンティニューアリ 全国統一(51.4%)
8	サンダーフォース	2,366,800	究極ボワ天	ALLノーミス -1万有
9	ブラッドブラザーズ	606,860	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	3-4
10	スパイナルブレイヤーズ	205	PDS	

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー	2,270,360	FNL-KWAO	1コインALL PX5㊥なし
2	U.S.ネイビー	2,251,270	FNL-KWAO	1コインALL PX4㊥なし
3	ドラゴンセイバー(2P面数部門)	6面	ーーー GAL	ノーマル
4	マジックソード	2,402,134	春日翔飛	FROOA31 シーフ
5	マジックソード	1,878,398	春日翔飛	FROOA29裏 リザードマン
6	琉球	199,510	ーーー	1コイン 10面ノーマル
7	スーパーマスターズ	−8	ーーー	ALL
8	アウトゾーン	9,999,999	FNL-KWAO	999% 残5
9	リターンオブインベーダー	10面		ノーマル
10	ゼロウイング㊎部門	2,000,000+α	ーーー	2周目6面 ノーマル

ジョイランドタイトー草津 ☆=4

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ(日本G・Pレバー)	2'41"769	TOK-HID㋪(RAG)	P・P→1位 McLARENセナ
2	ガンフロンティア(ノーマル設定㊥なし)	292,270	SDI-TOK-辻㋐㋥	5面
3	スパイナルブレイカーズ(ノーマル設定)	2,107,300	るんど	ALL 46.7%
4	スカイスマッシャー(ノーマル設定㊥なし)	3,810,500	SDI-TOK-辻㋐㋥	4周目
5	パイプドリーム(A)	4,037,960	GJ(ゲテジュー)-怪帝GEKI	ALL
6	U.S.ネイビー(ノーマル設定㊥なし)	2,401,110	SDI-SYD-KS	F-A-18 ALL
7	オーライル	6,312,200	水島屋雲雀"守護神は WALKURE"雲㊀	ALL
8	ナイトストライカー(R)	91,171,470	SRX-きんちょう	P-B×6 S=9
9	ナイトストライカー(T)	90,531,700	E.F-天空の暗殺者	P-B×6 S=9
10	コラムス(イージー)	52,348,156	WR	L=285 J=9999

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パウンドフォーパウンド(ハードパンチャー)	402,568,000	マンセル夫	ALLノーマル
2	パウンドフォーパウンド(スピードボクサー)	269,852,000	㋮ORC	ALLノーマル 3人判定勝ち
3	ガンフロンティア㊥	202,460	RESPLEND -PRA-REI㋹	R4 ノーマル
4	スカイスマッシャー㊥	2,655,240	B・J	3周目ノーマル
5	ドラゴンセイバー㊥	1,328,620	KRT-KOS	ALLノーマル
6	サンダーフォースAC㊥	2,339,220	LUCKY-成人!星人!!㋐遊星人!!	ALLノーマル ノーミス
7	オーライル	8,412,170	水島屋雲雀"仙台に永住希望"雲㊀	ALLノーマル ノーミス
8	倉庫番デラックス	53,611,620	116H8番 ゴミ・コバケン	ALLノーマル
9	コラムス	11,578,921	巨泉の使える英語	L226ノーマル J7592
10	大工の源さん	235,000	愛知学泉大学生	2周目3面 ノーマル

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	294,200	タノン-JMY	工場設定R-9
2	宇宙戦艦ゴモラ	547,000	UNIなバカ・オタクに必殺ドラゴンパンチ	工場設定連射付
3	U.S.ネイビー	2,345,360	じゅうたん爆げきは男のロマンだぜ!!	工場設定 連射付 F-18使用
4	コラムスII	31,599	あゆみに裏拳 MOLE	工場設定R-7 J=772
5	サプライズアタック	160,820	ほそちまのほそは膳	工場設定4-3
6	T.M.N.T.	345	膳島とかいてほそじま	工場設定R-5
7	マジックソード	8,796,225	ニシキヘビ会=TMY	工場設定ALL
8	大工の源さん	1,360,100	ほそぢま	工場設定ALL
9	ファイナルファイト	3,014,510	GUY	工場設定連射付 ハガーALL
10	オーライル	498,300	ほんまやすゆき FromスクールA	工場設定14面 さらしもん!!

ビッグキャロット京都 ☆=57

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	1,618,040	TURKEY屋㋮	ALL残×3 ㊥なしノーマル
2	エドワードランディー	966,334	WZH	ALLノーマル
3	クイズ殿様の野望	4,998,250	ONQ-KNG	ALL 92.7% ノーマル
4	ブラッドブラザーズ	99,999,999+α	WZH	ALLノーマル
5	サンダーフォースAC	2,384,290	なかやま	ALL㊥なし 残11ノーマル
6	パウンドフォーパウンド	473,564,000	ガッツ岩松(ヨネクラ)	ALLハードパンチャー
7	パイプドリーム(Aコース)	4,081,010	管研UYK	ALLノーマル
8	パイプドリーム(Bコース)	5,122,160	管研UYK	ALLノーマル
9	パイプドリーム(Cコース)	5,122,160	管研UYK	ALLノーマル
10	ロンバーズ	10,502,700	ロン研 忍恋Green-Woods	ALL 1UP×31 ノーマル

イエローハット ☆=92

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(IP)	1,941,780	ピロピロピーのポヨヨヨーン火㊝戦車だ!	ALL残7匹 ※連射装置付
2	ニモ(IP)	2,969,100	Disp-ALES ㋟㋗㋫	ALL
3	パウンドフォーパウンド(IP)	471,295,000	DCC-AGAS-ABA㋹	ALL ハードパンチャー
4	サンダーフォースAC	2,384,710	ŌR愛読会-かみら㋩	ALL ※連射装置付
5	ガンフロンティア(IP)	865,340	並木道一直線!!!! 2D愛好会O.T!㊝	ALL 残3機
6	エドワードランディー(IP)	797,275	ザンバジルまんぼう!	ALL
7	ブラッドブラザーズ(IP)	全面クリア	HCM-IML-てった	ALL永パの為スコアの集計なし
8	コラムスII(フラッシュ)	92,637	GAC-えるる	ROUND20 J2415
9	サンダー&ライトニング	104,253,760	IML-PET	4-4 1UP×2
10	雷電(IP)	9,706,330	XYZ㊗	3-6青使用 ※連射装置付

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピットファイター	353,240	西鹿児島で踊った男さん♡	KATO使用 R-8
2	スカイスマッシャー	1,393,370	ムホッ♡(TOP-GUNにて)	2-2㊥ キャハハ…
3	ガンフロンティア	206,690	M.STK.T+WATAL	R-5㊥
4	マジックソード	12,305,903	南健	ALL Mボタン有
5	S.D.I	78,637,710	やんちゃ姫GTO ㋹TM	7-493180 NoMPS=34
6	ワンダーモモ	337,200	鎌倉さん何でオタクゲームをするんですかあ!!	黙っとれ!あゆみ!! ALL
7	サンダー&ライトニング	18,895,600	ぱち夫の車で高岡来襲,ボワオワオ〜〜ン	PLAYER=教祖マサユキALL
8	ファイティングホーク	1,661,250	『彼激しいの…。』『…。』『どしたの?栗	ALL㊥ AOUは来る様に
9	未来忍者	632,620	君,『読者のハガキ』『え?』『しかも男』	ALL㊥ ライター集めて
10	R-TYPE II	708,500	『消毒だぁーっ!』(Xの証拠で書く事)	2-3㊥ 大きみ会やります

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内281番地 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ	1,372,300	高田のAHE	ALL・弥七4つ
2	チャンピオンレスラー	22,414,900	フルキューレの恋人 SINJI	コブラでALL
3	メジャータイトル	−6	バーディー9つ取ったPHI	3位(30・36)
4	スーパーパン(ツアーモード)	7,333,980	高田のAHE	1コインALL 残り4
5	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'15"124	PHI 1・N.POQUET	
6	スーパーフォーミュラ(ワールドチャンピオン)	5'42"454	M・C	
7	マーベルランド	1,082,180	SYV	40万・丸ごと大損だあ〜!
8	宇宙戦艦ゴモラ	372,500	Aさん!名前教えて	5面・ノーマル
9	カダッシュ(僧侶)	LEVEL14	あおまる	1コイン・ALL
10				

キャノン最前線いりなか店 ☆=38

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	5,825,000	IML-PET	ノーマル ALL 徳川家康
2	コラムスII	99,999	GAC-えるる㋟㋗㋫	ノーマル30面 J-3840
3	ドラゴンセイバー	1,940,300	IML-モンスターランドIハピリ中㋟	ノーマル3き ALL1ミス
4	パイプドリーム(A)	4,077,760	管研YUK	ノーマル ALL ノーミス
5	パイプドリーム(C)	5,117,250	管研YUK	ノーマルALL ノーミス
6	パロディウスだ!	2,739,200	HCM-POTSU 最初の1発が入らん	2-8 ボス マニュアル タコ
7	エスケープキッズ	ノーマル23:76 ジャングル:23:86	IML-UUU㋟ こいつは実力永パ?	ノーマル 終わらない。
8	モザイク	85,680	ZAT	ノーマル27面
9	レインボーアイランドEX	28,788,390	ZAT	ALL残3
10	ピットフォールII	278,150	LAY家²	ALL 2ミス 10万にがした

HI-TECH SEGA金沢店 ☆=19

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	68,196,090	ずんたたぱあっち(目指せSDI)	完全ノーマル ALLクリア
2	ガンフロンティア(連射付)	238,970	すさまG-ARIES㋵	完全ノーマル R5
3	サンダーフォースAC(連射付)	2,383,460	すさまG-ARIES㋵	完全ノーマル ALLクリア
4	スーパーパン(ツアーモード)	7,260,890	鬼起氏START	完全ノーマル ALLクリア
5	スーパーパン(パニックモード)	1,316,700	KPYコンピュータ発達相談	完全ノーマル ALLクリア
6	ドラゴンセイバー(連射付)	1,924,650	ひかりK.O	完全ノーマル ALLノーミス
7	パンクショット(必殺技ボタン付)	124	魔神衆 邪神ORC	完全ノーマル ALLクリア
8	マジックソード	13,099,842	GOR-NZM	完全ノーマル ALLクリア
9	MJ-12	1,067,680	府中高志ぺぺぺ	完全ノーマル ALLノーミス
10	ファイナルファイト(ガイ・連射付)	4,587,120	FGK-VIRGO	完全ノーマル ALLクリア

プレイシティNASA杉本町店 ☆=7

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(A)㊥なし	2周目5面	平成3年の夏休み(お行をかねて九州一帯の	盆あたりに,旅ゲーセンに遠征の
2	グラディウスIII(B)	2周目7面	設備を立てています。行こうかな〜?』と思	これを見て『私もったあなたはよろ
3	グラディウスIII(C)	2周目2面	しかったら御いっしょくは私・SDI-哭き	しませんか連れの㊒まで御一報下
4	グラディウスIII(E)	2周目9面	さい。(NASA宛に☆☆☆☆☆☆☆☆	封書でOK!)☆☆☆☆☆☆☆☆
5	グラディウスIII(D)	2周目9面	初の最強1周! DEVICE-SEI	今、NASAはグラIIIが熱い!
6	パロディウスだ!(ツインビー)	1,689,700	コ木島屋"けんかうってるわ!"お一な	2周目6面 連なし
7	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,925,700	倍速はやーよ DEVICE-SEI	2周目6面 連なし
8	雷電	5,291,080	DEVICE-PHA NTOM(ハーリー)	2周目6面 連なし 青使用
9	ファイナルラップII	2'18"35	SDI-NMC	イタリー IP
10	ドラゴン{セイバー スピリット	1,742,420 1,810,080	沈黙の水爆AD DEVICE-H.Y	朋×6 1ミス ㊥ 両方新ver

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=18

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	782,910	戦争とKANが嫌いな人	ALL ㊥無
2	ブラッドブラザーズ	1,228,080	TAD	5-2
3	サンダーフォースAC	2,335,960	STS	ALL㊥無
4	エドワードランディー	608,060	ZABADAK命!! いいから黙って聴け!!	ラストボス(茶羽顔ハ)超不連!!
5	クイズ殿様の野望	93% 1,736,700	EXA(??) EXA(上杉)	ALL ALL
6	シスコヒート	453,370 12'28"2	H.G	ALL ヨーロッパ車
7	スカイスマッシャー	3,418,880	HIK	4周目
8	パンクショット	124	H.R	ALL
9	ノックダウン'90	112kg	POCHI	
10	パウンドフォーパウンド	479,840,000	H.R	ALL ハードパンチャー

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	214,840	RESPLEND-PRA-REI㋹	ノーマル設定㊥付 4面
2	ハットリス	305SET	平成ハットリス坊や	ノーマル設定 SCOREカンスト時
3	ブラッドブラザーズ	721,720	YOG-SOTHOTH	ノーマル設定 4-4
4	宇宙戦艦ゴモラ	550,440	にゃんにゃん"フセイン"SPT	ノーマル㊦1476 9面バグなし
5	パンクショット	108	DNA-EZOLUTE	ノーマル ALLクリア
6	阿修羅ブラスター	803,600	おどるJIN山崎	ノーマル㊥付 2-1
7	ピットファイター	105,480	DNA-EZOLUTE	ノーマル1コイン 5面TY使用
8	エスケープキッズ(ノーマル)	39:16	クラッシャー大坂	ノーマル設定
9	エスケープキッズ(ジャングル)	35:56	クラッシャー大坂	
10	エスケープキッズ(ICE)	29:86	クラッシャー大坂	

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.18	No.49
No.20	No.50
No.38	No.51
No.39	No.52
No.40	No.53
No.41	No.54
No.42	No.55
No.43	
No.44	
No.46	
No.47	
No.48	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
No.43（'90 4月号）
No.44（'90 5月号）
No.46（'90 6月号）
No.47（'90 7月号）
No.48（'90 8月号）
No.49（'90 9月号）
No.50（'90 10月号）
No.51（'90 11月号）
No.52（'90 12月号）
No.53（'91 1月号）
No.54（'91 2月号）
No.55（'91 3月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそ**ゲーメスト**　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
ゲームセンター	住所	電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦


No.20('88 5月号)
特集:AOUショー


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII

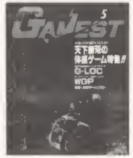

No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII


No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト


No.44('90 5月号)
特集:AOUショー


No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集


No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!


No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報


No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン


No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール


No.51('90 11月号)
特集:マジックソード


No.52('90 12月号)
特集:AMショー


No.53('91 1月号)
特集:もしものゲーム


No.54('91 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.55('91 3月号)
特集:ドラゴンセイバー


君こそゲーメスト！

その2

パイプドリーム	Aコース	4,081,010	管研UYK	ビッグキャロット京都（京都）
	Bコース	3,738,830		
	Cコース	5,122,160		
GPライダー マニュアル		44"31	MAKまだのびる	ゲームプラザ（熊本）
バルーンブラザーズ		4,789,280	2時間が限度？ RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII（神奈川）
コラムスII		30面（99,999）	GAC-えるる(タ)(ク)(夫)	キャノン最前線（愛知）
T.M.N.T.	ドナテルロ	927	CSD-DAR	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ラファエル	920	ESSAY-CSD-NEU	
クイズH.Q.		105,000	ようこそようこ終了記念 ESSAY-AGF	ハイテクセガ高崎（群馬）
パロディウスだ！ ツインビー(連)なし		2,601,700	初の2周クリアだ!! やったぜBOM(ま)	明石ラポス2F ゲームコーナー（兵庫）
G-LOC初級		1'29"5	兄が京都大学柔道部 ニワヤマノブユキ君	ハイテクセガ長岡（新潟）
キャメルトライ	ビギナー タイム	0'45"0	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー（東京）
	エキスパート タイム	0'43"8		
	スペシャル・タイム	0'57"1	TYRANT-キャメ(研)-R.K.	
	ビギナー・スコア	1,144,260	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	
	エキスパート・スコア	9,999,990＋α	TYR-キャメ研-MAC(夫)とR.K.	
			タックルオトコクラブ EXL-LIE-FER夫	キャッスル＆YOU²（東京）
空牙（ヴァルキュリア(連)なし）		4,313,570	三代目VAL(研) PIA-3人(ば)	チャレンジバンバン（愛媛）
ファイナルファイト	ガイ(連)付き	4,587,120	FGK-VIRGO	ハイテクセガ金沢（石川）
	ガイ(連)なし	4,515,210	GO.D(ま)（ベルガーで80万）	ゲームプラザ（熊本）
	ハガー(連)なし	4,851,950	INS-CBZ 玉吉(P)使用	個人申請プレイシティキャロット経堂（東京）
スーパーフォーミュラ 日本GP・レバー		2'41"769	TOK-HID(ひ)（RAG）	ジョイランド草津（滋賀）
キャッスルオブドラゴン		4,308,750	あつしキャッスルは？ SVR-WIZ(大)(笑)(い)	明石ラポス2F ゲームコーナー（兵庫）
ロンパーズ		10,502,700	ロン研 忍恋Green-Woods	ビッグキャロット京都（京都）
ハイパースポーツスペシャル		414,250	●●●●●●● ●●●●●●●	川島玩具店（兵庫）
前号の訂正				
宇宙戦艦ゴモラ (連)なし		1,460,520	G.M.C.R-I	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
パラメデス		2,222,290	怪帝GEKi（ア●中）	ウィルトークタイトー金沢（石川）
ガンディーラ		ROUND54	渉先生に感謝 TRI-定研-N.T	個人申請 ロングハイ（群馬）
パロディウスだ！ ビックバイパー(連)なし		1,837,700(2-7)	BOM(ま)	ビッグキャロット京都（京都）
デンジャラスシード (連)付き		4,230,000	グッバイデンシ EXL-RVS-POKEN	キャッスル＆YOU²（東京）
ダライアスII	2・下V(連)	3,193,550	つれない恋はしちゃダメね!! 黄昏ⒸMID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
	3・下V(連)	3,141,220	コミケで当り本引いた男!! ZZG-PUL	
2月号訂正				
G-LOC初級		1'34"0	青い空から俺はきた ESSAY-新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）

（103ページの続き）
ドラゴンセイバーは230万点台に突入。しかし、細かい稼ぎでクリア前に40万点台に乗りそうな動きがあり、まだまだわからない？しかし、結局はハートパワーがすべてを決める!?（今月の記録はハート12個）

パンクショットは、36-30-30-30-26との報告あり。ベストで38点取った（1面）という人もいるので、もう少しのびるか？

サンダーフォースACは超細かい稼ぎの積み重ね。

スカイスマッシャーは2店で1000万点達成。おめでとうございます。

リーグボウリングも3店で同記録が出ています。

ジョイジョイキッドもALLクリア達成おめでとうございます（3時間半かかったそうです）。

さて、先月号および先々月号の訂正ですが、ネームのまちがいがたいへん多くてもうしわけありません。スコアと共に訂正しておきます。また、先月号の宇宙戦艦ゴモラは(連)付きとのことだったので(連)なしのスコアを追加しておきます。パロディウスだ！とダライアスIIは集計漏れです。

なお、ブラッドブラザーズとゴーストパイロットは永久パターンのため打ち切りです。

雷牙は次号から集計します。

（やまかわ悠理）

チャレンジャー関大前店 ☆=23

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	69,503,130	ぱくす(床)	ALLノーマル
2	ガンフロンティア	744,580	会いたい人が居る。キートン!!	ALLノーマル
3	ゴーストパイロット	1,280,300	NOBODY	R.6ノーマル
4	ブラッドブラザーズ	3,548,510	NOBODY	ALLノーマル
5	スパイナブルブレーカーズ	2,078,310	NOBODY	ALLノーマル
6	スペースガン	754,100	TIL-修崎和浩	ラストボス ノーマル
7	エドワードランディー	868,757	たけおふ＝TAKEOFF	ALLノーマル
8	パロディウスだ！（ペン太M）	1,748,900	SDI-ぼとんで仕上げ（ウソ）	2-6ノーマル
9	シスコヒート	12'29"5	TFS-EBI FORCE	ノーマル
10	リーグボウリング（フラッシュ）	2,800	どすけべぇ NAEちゃん	15ポンド右 ノーマル

ヤングプラザジャンボ ☆=23

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニモ	1,632,400	NSG-ESW-RCC(赤)	ノーマルALl
2	サンダーフォースAC	2,346,230	ESW-EBI	ノーマルALL ノーミス
3	ジョイジョイキッド	2-3-7	BIG	ノーマル 386400pts
4	ブラッドブラザーズ	1,611,130	NSG-H・H・S-KOU(と)	5-4ノーマル
5	ゴーストパイロット	714,100	ESW-FHH	ノーマル
6	パイプドリーム（Bコース）	199,380	サクラ役兼マネージャー！ポール河内	ノーマル10面
7	エスケーズキッズ	9面	DLF-INGS-開店野郎	ルーレットエースに燃える男
8	クイズ殿様の野望	213,700	ESW-MST	ノーマル 参考記録
9	リーグボーリング	2,800	SDT-DRE-AHE・AHE・AHE	ノーマル
10	ファイナルラップ2	2'17"28	EST-MST(青)	USAコース

タウンスポットプレイランド ☆=9

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスケーズキッズ (連)なし	20"18	なかよしのMEI	メカコース② 集計ってどーすんの
2	ガンフロンティア (連)なし	269,870	SGP-米ジュース-K.N(と)	5面 さんこーきろく。
3	サンダー&ライトニング	84,950,120	TSG-M.Y党-T.M	4-2 まだいける
4	サンダーフォースAC (連)なし	2,385,120	TFS-EBIFORCE	1コインALL
5	GPライダー（マニュアル）	45"70	SGP-サーキットの通り魔-FIA[139]	完走 105ポイント
6	GPライダー（オートマ）	46"18	セガさま！どーかスポーツゲームを出して！	完走 105ポイント
7	スカイスマッシャー (連)なし	2,952,240	[怪帝]GEKi[ぶ]	3-4 連射きたえて出直し。
8	ドラゴンセイバー (連)なし	1,957,040	SGP-ASP-K.N(と)	ALL ノーミス、2UP
9	ブラッドブラザーズ (連)なし	2,455,170	湾岸戦争に大歓喜！パトリオットは高い！	3-1
10	雷牙(連)なし	1,268,820	高崎の人へ、行けなくN.Hのスタン(と)	てゴメン！ 2-5後半しばき

アミューズ&レストメイヨー ☆=40

兵庫県姫路市駅前222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	10,000,000＋α	SAD(ま)	ノーマル設定(連) 10周目で達成
2	パロディウスだ！（ツインビー）	2,526,300	BOM(ま)	ノーマル設定 2周目10面
3	サンダーフォースAC	2,379,510	EMA(牛)(丼)(王)	ノーマル設定(連) ALL
4	ガンフロンティア	888,770	LCN	ノーマル設定(連) ALL残×5
5	クイズ殿様の野望（家康）	2,762,300	MJNxMAP	ノーマル設定 ALL88.5%
6	パンクショット	130	SIG-BBC	ノーマル設定 ALL
7	ブラッドブラザーズ	2,661,670	SFL-MOL	ノーマル設定(連) ALL
8	ドラゴンセイバー	1,535,680	SVR-TUN(猿)	ノーマル設定(連) ALL1ミス
9	ジョイジョイキッド	230,800	F4C-GIAN	ノーマル設定(連) 6-6
10	キャメルトライ（エキスパート・スコア）	618,050	また来て下さいね	ノーマル設定 6'24"5

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザーズ	1,093,050	F	5-4
2	ファイナルラップ2	2'17"43	神尾	USA
3	ニモ	1,804,200	Good Field	ALL残=0
4	パンクショット	116	THC-G.WAX-TAN	ALL
5	ギャルズパニック	1,004,700	秋田雅弘	ALL残-14
6	スーパーパン	4,249,760	Good Field	3-35 ツアーモード
7	U.S.ネイビー(連)	2,598,770	FSG-VesPer(凡)S.F	ALLパーフェクト×9 万引×7
8	マジックソード	12,574,234	Good Field	ALL
9	T.M.N.T.（ドナテルロ）	418	JPS一隆	R-5
10				

川島玩具店 ☆=13

兵庫県高砂市高砂町鍛治屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	144	OH! アメマー THC-G・WAX-TAN	ALL 1試合最高38点
2	ピットファイター（タイ）	1,886,120	裏技なし。情報負けか THC-PLY	ALL残4ゲージキックとパンチを
3	ピットファイター（バズ）	272,420	キャラ別なしとはその程度のゲームかPLY	R7 2うにまとめたボタン使用
4	ヒットファイター（2P同時）	755,630	出すゲームが何もない PLY&TAN	R10最近ええゲームが全然入らん
5	U.S.ネイビー（F/A-18）(連)なし	2,558,260	強いぞ定規パワー!! BYBじゃないよTAN	ALL万引×7 来月こそはきっと
6	U.S.ネイビー（A-6）(連)なし	2,485,630	強力助っ人プリちゃん使用!!THC-TAN	ALL 万引×7 万引き用ボタン有
7	パロディウスだ！（ツインビー）	1,132,400	ADCやしゃ(姫)	2-1マニュアル 全機種ノーマル設定
8	パンクショット（2P）	100	こんなんまで出すか!? PLY&CAN	ALLほとんど締切日に出たスコア
9	モンスターランド	2,378,520	ADCやしゃ(姫)	ALL 1600ゴールド
10	ハイパースポーツスペシャル(連)なし	414,250	●●●●●●● ●●●●●●●	ALL PLY君 めーだてめだてっ！

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=17

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ（ツインビー）	2,601,700	初の2周クリアだ!! やったぜBOM(ま)	全2周クリア ノーマル3機設定
2	パロディウスだ（タコ）	2,567,300	只今パロ修業中 ベジータ(ま)	2周目8面 ノーマル3機設定
3	鮫！鮫！鮫！	10,000,000＋α	明石通いご苦労様!! ベジータ(ま)	26-05で達成 イージー3機設定
4	ニモ（1P）	2,202,600	ドラキャンをありがと MISANI(ま)	ALL ノーマル2人設定
5	ピットファイター（1P）	881,340	犯されてプリちゃん♡ THC-PLY	R-11 ノーマル設定
6	キャッスルオブドラゴン（1P）	4,308,750	あつしキャッスルは？ SVR-WIZ(大)(笑)(い)	ALL 残0 ノーマル3人設定
7	コラムス2	17面	VAP氏と対戦希望！ SVR-SBK(車)(余)(裕)	S.80321 J.2084
8	サンダーフォースAC	2,308,450	あったまる子に屈す!TGM(抹)(茶)(オ)(ー)(レ)(激)(味)	ALLノーミス ノーマル3機設定
9	ガンフロンティア（1P）	244,290	東京移住計画中!WIZ(も)(も)(紅)(茶)(激)(ま)(ず)	4面だよ下手だよ LON宗徒君頼む
10	ゴーストパイロット（1P）	1,843,500	キャッスルでキャッスルしたいが金が無い！	永パだよよよよん 原チャで行くか？

チャレンジバンバン ☆=3

愛媛県松山市連後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ 殿様の野望	2,973,850	PIA-JAN とゆかいな仲間たち	1P ALL 以下全てノーマル
2	ガンフロンティア	849,960	コンセント綱引き隊! PIA-Y.Y	ALL1コイン残1 ボス2万
3	ブラッドブラザーズ	8,757,210	PIA-ろん(ば)	ALL1コイン残2
4	ニモ	1,879,700	M・M	ALL 残0
5	サンダー&ライトニング	148,275,300	R・H	5-3 1コイン
6	ジョイジョイキッド	男の子クリア 女の子3-9	TA!	1コイン(89面) 389,800
7	スーパーパン (ツアーモード)	7,973,180	PIA-CNT!(入)(院) 病気には勝てない	ALL1コイン残3+1
8	オーライル	8,518,020	R・H	ALL1コイン ノーミス
9	空牙 (バルキュリア)	4,313,570	三代目VAL(研) PIA-ろん(ば)	ALL1コイン 残1
10	ゼロウィング	手でこすった方が早い連射付	ひみつ♪ 春は福岡に遠征だひょ	?????!??N.K氏 復活希望

モンキーハウスメインスタジアム ☆=76

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア (連あり)	1,174,240	G.M.C.R-Ⅰ HL	ALL
2	クイズ 殿様の野望	4,219,300	TXT	ALL 94.9%
3	エドワードランディー	1,559,267	SPR	ALL
4	スパイナルブレーカーズ	2,273,430	G.K	ALL
5	ドラゴンセイバー (連あり)	2,149,860	G塔	ALL
6	ブラッドブラザーズ	7,404,690	G.M.C.(猿)MPPどひょーん	ALL
7	A.B.コップ	71,542,430	G.M.C.(猿)HSA	ALL
8	スーパーパン (パニックモード)	21,254,450	G.M.C.えるす	ALL
9	スカイスマッシャー (連あり)	8,379,570	G.M.C.INDICK APL	
10	エスケープキッズ	277面	G.M.C.おかぴ	GOLD=2050

スーパーアカトンボ ☆=13

福岡県福岡市香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,116,100	K.O	1コインALLノーマル
2	サンダーフォースAC	2,222,940	NEI	1コインALL ノーマル
3	ニンジャコンバット	5,651	SURPASSER-ザ☆通り魔GIN	1コインALL ノーマル
4	パンクショット	124	NEI	1コインALL ノーマル
5	ギャルズパニック	1,179,800	SURPASSER-ザ☆通り魔GIN	2人同時協力1P側スコア
6	オーライル	4,643,740	K.O	1コインALL ノーマル
7	GPライダー	0'45"56	ROI	ノーマル
8	パンクショット	120	ギドドンガスータロウ	1コインALL ノーマル
9	ドラゴンセイバー	706,910	ギドドンガスーのぞきま	1コインALL ノーマル
10	ギャルズパニック	413,000	ギドドンガスーツエ	1コインALL ノーマル

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラッドブラザーズ	3,246,140	SUP-NYMPH?	1コインALL
2	エドワードランディー	728,226	SUP-NYMPH?	1コインALL
3	スカイスマッシャー	4,058,040	G.M.C.DURAN	1コイン4周目
4	ピットファイター	139,470	雷樹	1コインTY5面
5	ニモ	1,643,400	Mr.SHOCHAN	1コインALL
6	雷電(連)有り	5,856,990	G.M.C.DURAN	1コイン3-0青使用
7	ドラゴンセイバー	1,934,420	BIG	1コインALL ノーミス旧バージョン
8	サンダーフォースAC	2,354,640	SHIZUKA	1コインALL
9	マジックソード	14,220,886	BIG	1コインALL
10	パウンドフォーパウンド	472,004,000	CLOTHO	1コインALLハードパンチャー

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (旧ver)	1,533,780	SURPASSER TSU	ノーマル ALL
2	ブラッドブラザーズ	2,567,300	SURPASSER R.T	ALL かくれARB
3	MJ-12	1,011,160	JUN(fromくまもと)	ALL また来てね
4	キャメルトライ (スペシャル)	2'35"4	SURPASSER 運よくて即死(文)	さよならキャメルトライ
5	ゼロウイング	3周目7面	SURPASSER(文)	(連)ノーマル さらば スコール
6	雷電	5,256,550	リハビリ君	2-7 2P側 次回カンスト
7	ニモ	2,181,300	YAS	ALL
8	キャメルトライ (ビギナー)	1"19"0	JUN(fromくまもと)	遠征ありがとう
9	R-TYPEⅡ	943,900	SURPASSER もはやY.Mか(文)	2-6 5年計画進行中
10	ハイパーオリンピック (レバーVer)	4,282,000	バーゲンセール中 マスク8号	次回カンスト予定

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市白枝町1156-8 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.Sネイビー	2,234,520	ランマ	1コインALL A-6使用
2	ドラゴンセイバー	1,120,810	HAC-きんきょ	残2ノーミス ALL
3	プラスアルファ	1,636,700	INU	ノーマル
4	サンダーフォースAC	1,680,630	INU	1コインALL
5	スカイスマッシャー	1,384,270	ランマ	ノーマル
6	ブラッドブラザーズ	434,930	INU	ノーマル3-4
7	ファイナルファイト	1,754,050	VUL-YUY(か)	ノーマル1コイン 6面
8	雷電	2,001,700	AHO	連なし ノーマル
9	ドラゴンスピリット	970,840	RPM-FXE	ノーマル 1コインALL
10	ニモ	1,206,600	VUL-YUY(か)	ノーマル 1コインALL

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ 殿様の野望	1,114,050	JAC	ノーマル クリア 徳川 90.3%
2	ガンフロンティア	276,220	クラッシャーバンバン HSK	ノーマル ROUND5
3	ブラッドブラザーズ	1,007,980	ZIO	ノーマル 5-2
4	ゴーストパイロット	1,066,500	パワフルMPPⅡ(魔)	ノーマル
5	スパイナル ブレイカーズ	1,540,730	年上の彼女希望!! TZR♡	ノーマル7面
6	ピットファイター	720,210	Mr.高泊の板さん	ノーマルTY
7	リーグボウリング	279	ワールドAGA	ノーマル スコアゲーム
8	パウンドフォーパウンド	471,101,000	年上の彼女希望!! TZR	ノーマル クリア
9	MJ-12	417,220	クラッシャーバンバン HSK	ノーマル10面
10	エスケープキッズ	22面	ハイスクール喜嶋組	ノーマル(連)付オールルコード

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	114	AFP-ALEX	ノーマルクリア
2	ファイナルファイト (ガイ)	3,076,350	ABC	ノーマル(連)有 クリア2設
3	ファイナルファイト (ハガー)	3,005,470	OYAZI.A	ノーマル (連)有 クリア 2設
4	ダークシール (吟遊詩人)	全面クリア	ABC ACP-ROURA	イージー 3設
5	ジョイジョイキッド	2-5	いしけん	ノーマル
6	U.S.ネイビー (F-14)	2,012,170	CLAMP	ノーマル (連)無 クリア
7	メタルホーク	11,160	CLAMP	ハード (連)無 クリア
8	アウトラン(旧) (Bコース)	4'43"56	EAGLE(改) AFP-RSQ	ノーマルクリア
9	アウトラン(旧) (Dコース)	4'38"53	CLAMP	ノーマル
10	パイプドリーム (2P、A-ALL)	6,192,060	AFP-ALEX AFP-ROURA	イージー クリア

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	164	SVR-WIZ(人)	ノーマル3分 ALLまた来てね
2	ブラッドブラザーズ	3,087,400	PSG-ラッキーマリ	ノーマルALL (連)なし
3	ダブルドラゴン3	全面クリア	ひさし、MAX、PSG-ラッキーマリ	ノーマル1コイン
4	パウンドフォーパウンド	367,907,000	(行)ちゃん	ノーマル8面
5	ドラゴンセイバー (新Ver)	1,941,390	PSG-ラッキーマリ	ノーマルALL 残×8
6	ギャルズパニック	全面クリア	ひさし、MAX、ラッキーマリ、RUN	ノーマル 永パのため
7	ジョイジョイキッド	326,000	PSG-ラッキーマリ	ノーマル 2周目? 2-4
8	スーパーバーガータイム	全面クリア	ひさし、MAX、PSG-ラッキーマリ	ノーマル 永パのため
9	リーグボウリング	279	ひさし	ノーマル スコアゲーム
10	八卦方士	80	PSG-ラッキーマリ RUN	パーフェクト簡単すぎる!

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=15

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シスコート (大型車部門)	12'07"7	SURPASSER両部門トップ!?Y.T	ALLついに更新まだまだ伸びる!?
2	シスコート (小型車部門)	12'20"1	↑集計されんかったりして…SUR-Y.T	ALL〆切直前!集計せんと泣くゾ
3	エンフォース (テーブルVersion)	1,005,600	WGPとS.Bは? 手抜魔SUR-LEE	ALL当然バグ無テーブルは点低い
4	スパイナルブレイカーズ (点数意味不明ゲーム)	1,848,900	SUR-なんでオレがやってるの?-Y.T	7面K-714担当はLEE氏だ
5	MJ-12(連) (2P Version)	900,700	センターそくって阪大経済で2次勝負Y.T	マークシス60点2次数学満点予告
6	ガンフロンティア(連) (入荷後6日部門)	362,920	SURPASSER (真) or(偽)?ろぉむ(ち)	5面最後のほう(偽)の勝ち!! ふふふ
7	マーベルランド (今さら全国狙い!?部門)	1,470,550	徳島のみなさん点かせ教えて!!SUR(ち)より	ALL大甘ちゃん!!J.M氏手紙くれ
8	パイプドリーム (もうないよ部門)	4,024,480	敵はタイトーレバー!管研UYK(級)(京都)	AコースALLまた来てよねっ!
9	リーグボウリング (フラッシュ部門)	2,700	LEE'sボウリングやろ?SUR-Y.T	入荷初日だよっっしかも50インチ
10	W.G.P. (テーブルVersion)	全部門 120Pts	LEE氏かと思いきやなぜか突然いきなり(ち)	6速、4速、ATの3部門ね

ハイテクセガ表町店 ☆=36

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9276

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,346,480	名古屋ゲスト代表!? IML-YUJ君(実は)	MIROK君PET君また来てね♡
2	ドラゴンセイバー	1,131,770	GUN人にマーベル質問ぜめ(宴会中)YUJ君	GUN人いとー氏遠路ごくろう様♡
3	パイプドリーム (Bコース)	3,667,220	やめやめ DiSP-..A	PEY君LCN君WIZ君ど一も♡
4	パウンドフォーパウンド (スピードタイプ)	7面	表町はねえ…困る DiSP-..A	CNT氏が岡山一番のりーてかぁ?
5	スカイスマッシャー	2,667,840	かーまいん・なん先生スコア申請よろしく	ノーマル3-3
6	パロディウスだ! (ビックバイパー)	(一周クリア時) 180万ちょい	POTSU氏の181万(タコ)にはおいつかん	今枝君、ペン太郎2周クリアしてね
7	スーパーパン (ツアーモード)	7,605,370	広島から出張のDAR	イージーALL
8	A.B.コップ	申請中ですよ	平成名物TV「ヨタロウ」みんな見ようぜ!!	落協エリャレッツは最高!!自慰ネタ
9	エドワードランディー	申請中ですよ	「お前、本当根っからのおしゃべりだな!!」	土曜の夜はエビ天よりもヨタロウだ
10	ガンフロンティア	申請中ですよ	「違うよ、根っこからのおしゃぶりだよ!!」	90万は近所の店でだんだんですよ

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)	1,022,540	新常連女の子2人お笑いへようこそSAN(ふ)	1コインALL残6 曲ワザなし
2	ドラゴンセイバー (ニューバージョン)	1,019,440	こっちだと点高率が下るとN社が、SAN(ふ)	1コインALL残6 曲ワザあり
3	ガンフロンティア ((連)なし)	264,970	全国の女の子あきらめるな!女の子2人より	5面中型機までAOUにも行くよ
4	エアインフェルノ (救助編・DXタイプ)	999	岡山県警ヘリ「わしゅう」使用SAN(ふ)	1コイン ALLばー ふぇくと×4
5	ウィニングラン鈴鹿GP	2'53"702	WBP2人れてくれー K.H.Z	AT営業所入らん物作るなT社より
6	デンジャラスシード (基板(連)あり)	3,794,500	ASSEMBLE - AT.N	1コインALLでもウソエンド!?
7	チャンピオンレスラー	56,063,000	ASSEMBLE - AT.N	1コインALLコブラ使用
8	ボナンザブラザーズ	999,999+α	アカプルコで幹杯 おみとおしマンSAN(ふ)	ALLわはははははロボ使用ノーマル
9	ヘビーウェイトチャンプ	8,722	むっちゃっ!レベル低いやんかー、佐野くん	10人目 ☆×5 しくしく
10	ノックダウン (初代)	137kg	マルイ・チェリーマート店菓子商品部杉岡様	(イエローBOX店)

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=5

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	1,723,000	それさいよう鈴木	クリア ノーマル
2	リーグボウリング (スコアゲーム)	278	AIA	ノーマル
3	リーグボウリング (フラッシュ)	2,800	AIA、GHQ	ノーマル
4	リーグボウリング (ストライク90)	810	AIA	ノーマル
5	ガンフロンティア	192,190	GUY	ノーマル (連)付き
6	雷電	1,566,760	KAB	1-7ノーマル(連)付き
7	U.S.ネイビー	2,165,510	TET	クリア ノーマル (連)付き F-18
8	サンダーフォースAC	2,322,150	RUN	クリア ノーマル
9	コラムス (イージースタート)	63,813,974	TET	L=235 J=9999ノーマル
10	フラッシュポイント	313,436	フラ研管研霜月十六	面とばし無39面ノーマル

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	60,035,520	APA	1/26ALL ノーマル
2	雷牙	1,227,080	APA	1/20 ノーマル2-5
3	レーザーゴースト	1,263,000	E F	ノーマル
4	クイズ 殿様の野望	1,912,950	ベラボー君	ノーマル91.8%
5	ゴーストパイロット	1,027,200	APA	ノーマル
6	パンクショット	122	INU	ラピタ店ノーマル
7	スカイスマッシャー	1,790,690	S.F	ラピタ店ノーマル2周目
8	ドラゴンセイバー	1,023,190	キンキョ	ラピタ店ノーマルALL
9	U.S.ネイビー	2,252,890	ランマ	ラピタ店F18 ALL
10	サンダーフォースAC	2,139,660	ALK	ラピタ店ノーマルALL

ジョイランドタイトーイン ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカイスマッシャー	2,021,090	MHC-D研-MAR(ぴ)	1コイン2-5ノーマル
2	スカイスマッシャー	1,052,270	ばけらったK.S.(化)	1コインラスボス ノーマル
3	M.J-12	801,210	MHC-ESP	1コインALLノーマル
4	M.J-12	520,000	F・1	1コイン10面ノーマル
5	ガンフロンティア	257,380	MHC-MAR(ぴ)	1コイン5面ノーマル
6	ドラゴンセイバー	260,540	OKA	1コイン10面LIFE無ノーマル
7	ギャルズパニック	1,246,500	ばけらったK・S(化)	1コインALL ノーマル
8	スペースガン	776,530	ATSHR	1コイン最終面ボスノーマル
9	パラメデス	316,710	えりこ(美)	LV-19SD×1 ノーマル
10	バトルシャーク	17,690,000	EEL	1コインALLテーブルバージョン

ヒットゲームBEST10

ファイナルファイト再び2冠

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は82店1月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

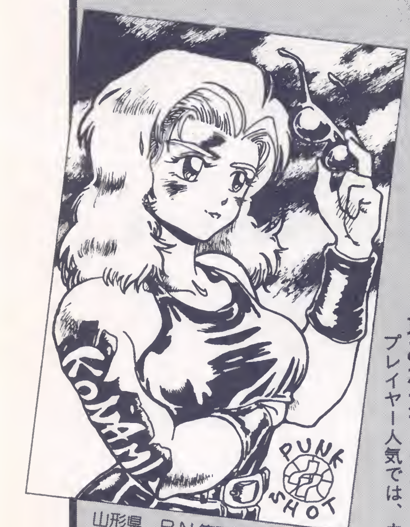
前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
2	1	ファイナルファイト	582	カプコン
1	2	ドラゴンセイバー	562	ナムコ
3	3	パンクショット	371	コナミ
——	4	ガンフロンティア	268	タイトー
6	5	ファイナルラップ 2	249	ナムコ
——	6	クイズ殿様の野望	203	カプコン
5	7	雷電	189	セイブ開発／テクモ
4	8	U.S.ネイビー	159	カプコン
——	9	ブラッドブラザーズ	155	TAD／テクモ
9	10	ギャルズパニック	152	カネコ／タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
コラムス 151	GPライダー 144	パウンドフォーパウンド 129	テトリス 122	エスケープキッズ 113

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	571	カプコン
2	2	ドラゴンセイバー	388	ナムコ
4	3	ファイナルラップ 2	374	ナムコ
3	4	パンクショット	341	コナミ
7	5	スーパーモナコ GP	221	セガ
8	6	雷電	220	セイブ開発／テクモ
6	7	ギャルズパニック	215	カネコ／タイトー
10	8	GP ライダー	178	セガ
5	9	U.S.ネイビー	161	カプコン
11	10	コラムス	143	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
ダブルドラゴン3 137	パウンドフォーパウンド 135	クイズ殿様の野望 129	スペースガン 113	テトリス 105



山形県　P.N.笑面龍君

ファイナルファイト パワー爆発

今月の1位はファイナルファイトがプレイヤー人気部門でも返り咲き両部門でトップになり、ドラゴンセイバーは2位になりました。AOUショーですごいゲームが出るまでは、ファイナルファイトが1位の座を再び守りそうな勢いです。

ドラゴンセイバーは、学生層だけでなく、都会のゲームセンターでも健闘しているようです。キャラクターは完全にマニア向けなのですが、シューティングはどんな人でもとっつきやすいみたいです。

パンクショット、ファイナルラップ2はなかなか安定した人気で上位を維持しています。

タイトーのガンフロンティアは人気4位、インカムが15位以下と、興味深い結果となりました。しかし、決してやさしいゲームではなく、プレイ時間が長すぎるということは考えられません。独特のグラフィック、技術の生かし方がマニアの人気を呼んだからでしょうか。初登場の今月はインカムがあまりよくありませんでしたが、来月巻き返せるか？

クイズゲーム作りの巧みなカプコン

プレイヤー人気では、カプコンの殿様の野望が6位に入ってきました。いろいろな工夫をしながら、広い層を狙ったのが好結果につながっています。クイズものはそれほど寿命は長くないものですが、殿様の野望はこの後数カ月はベストテンに入ってきそうです。

先月からベストテンに入っているギャルズパニックは、Q-Xタイプのゲーム（囲んで陣取りするゲーム）と女の子の絵とを組み合わせたゲームです。サラリーマン層に人気が高いようですが、学生人気は今ひとつか。

AOUショーを控えて、新機種は今ひとつパワーがなく、各社隠し玉を持っているという感じです。2月から3月には、ストリートファイターII、雷牙、剣豪、ロボコップ2、出たな!!ツインビーとさまざまなゲームが発売されます。これらの機種がどっと入ってくると、来月は順位が大幅に変わりそうな予感がします。

（ぜんじ）

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	114	Mr-JOE	ALLノーマル
2	パウンドフォーパウンド（ハードパンチャー）	97,900,000	Mr-JSW	S-?　ノーマル
3	宇宙戦艦ゴモラ	404,200	Mr-OWA	S-6　ノーマル 3設
4	MJ-12	336,610	Mr-JACK	S-8　ノーマル 3設
5	ドラゴンセイバー	366,210	Mr-OWA	S-9　ノーマル 3設
6	U.S.ネイビー	2,149,110	Mr-CAT	ALL　ノーマル
7	パイプドリーム（C）	3,143,610	Mr-FBI	ALL　ノーマル 2設
8	ムーンウォーカー	282,330	Mr-JOE	ALL　ノーマル
9	WGP	120	Mr-IPA-TN	ALL　ノーマル 6MT
10	ウイニングラン鈴鹿GP	2'52"967	Mr-太田	ALL　ノーマル 6MT

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォックス	203,400	神谷　賢宏	2面 中生
2	サンダーフォックス	1,016,500	六倉　貴彦	3面 中2年生
3	パイプドリーム	1,202,480	川崎　浩介	4面 中3年生
4	パイプドリーム	58,700	森　健二	2面 中1年生
5	パロディウスだ!	119,800	赤星　真一	3面 中生
6	ファイナルファイト	150,920	辻　宗則	3面 中3年生
7	カプコンボーリング	202	長崎　康生	海星高3年 サッカー部
8	U.S.ネイビー	155,850	中坊　孝幸	4面 中1年生
9	コラムス	768,072	楠本　広道	13面 中3年生
10	ギャルズパニック	25,600	翁長　竜也	1-2 中2年生

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	8,298,850	ACA-MIR	ノーマルノーミス1クレALL㊥無
2	アウトゾーン	6,588,820	Excerina-YS	ノーマル 400%　連無
3	ガンディーラ	ROUND44	Excerina-SING	ノーマル
4	ダブルドラゴン3	全面クリア	ACA-MIR	1クレALL確認有 ノーマル　陳使用
5	コラムス	4,277,680	ACA-VIC㊅	J.43312P L.133ハーパ
6	サンダーフォースAC	2,306,770	Excerina-YS	1クレALL ノーミス　連無
7	クイズ殿様の野望	96,950	ACA-VIC㊅	ノーマル73.9% 1コイン29日入荷
8	ファイナルファイト	2,074,080	ACA-VIC㊅	ノーマル　6面 コーディー連無
9	ファイナルファイト	2,386,650	ACA-MIR	ノーマル　6面 ガイ　連無
10	ファイナルファイト	2,576,040	Excerina-YS	ノーマル　6面 ガイ　連無

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー	永パにつきクリア統一	中道君、SOL! 安部君、T-またろ〜	旧バージョン クリア
2	ドラゴンセイバー（2P）	面数優先	CAC（弟子）+JCR（師匠）	STAGE9
3	コズモギャングズ	116	X68000　ユーザーズクラブ	PROコース ノーマルALL
4	ガンフロンティア	586,930	CACの友	連射付き ALL
5	ジョイジョイキッド	413,500	JCR	2人目　3-9
6	リーグボーリング	249	RUNデブー	スコアゲーム 7連ストライク
7	ファイナルファイト	3,458,540	鬼ゃ〜ず、TRX-めすろん!	ALL　GUY
8	ダブルドラゴン3		ひさし	全面クリア
9	ファイナルラップ2	2'25"08	グルッペ佐伯店のMON	コース　ITALY
10	R-TYPEII	597,300	CAC	STAGE8

ゲームプラザ ☆=115

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A.B.コップ	70,060,600	マムシレーサーV 決手・番手捲り	中野浩一にやられた　ノーマル
2	ガンフロンティア	1,177,790	MSTだ!	1クレALL 連あり　4ミス
3	ガンフロンティア	1,096,000	MSTだよーん。	1クレALL 連なし　3ミス
4	クイズ殿様の野望	7,385,250	JUN㋪点数超甘! カンストは余裕で出る	1クレALL 90%　毛利使用
5	ファイナルファイト	4,548,360	GO、D㊅（最難関1ミス）	ガイ　連あり 1タコミス
6	スパイナルブレイカーズ	1,838,190	MJN	1クレALL
7	コラムスII	74,674	松岡"MAY"直樹	STAGE=16 J=2005
8	ファイナルファイト	4,515,210	GO、D㊍（ベルガーで80万）	ガイ　連なし ALL（超甘）
9	GPライダー（マニュアル）	44"31	MAK まだのびる	1プレイ 105pts
10	エスケープキッズ	100面+α	GO、D㊅ 絶対終わらん	1クレALL連なし 死んでも終わらん

てあたりしだい ゲームリスト

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	コメント
1月発売ゲーム					
クイズ殿様の野望	カプコン	O−4	クイズ	1月25日	カプコンクイズ第3弾。シミュレーション要素の加わった新感覚クイズ。
ソニックブラストマン	タイトー		パンチングゲーム	1月	
ガンフロンティア	タイトー	8−2	シューティング	1月17日	
☆みなさんのおかげさまです 一大スゴロク大会一	モノリス/エス・エヌ・ケイ	2−4	麻雀	1月25日	麻雀に勝ってコマを進める新手の麻雀ゲームです。
☆ゴーストパイロット	エス・エヌ・ケイ	8−2	シューティング	1月25日	戦火に巻き込まれたF国を救うのは君だ。
☆R-360	セガ		全方向回転筐体		AOUショーに出展につき掲載。
エスケープキッズ	コナミ	8−2	アクション	1月23日	底抜け脱線駆けくらべ。2P勝負で君よ、サルになれ！
エドワードランディー	データイースト	8−2	アクション	1月23日	
ブラッドブラザーズ	TAD	4−2	シューティング		
バニラシンドローム	ニチブツ	KB	麻雀		
マリンブルーの瞳	ニチブツ	KB	麻雀		
麻雀ちゃんねるズームイン	ジャレコ	KB	麻雀		
2月以降発売予定ゲームおよびAOUショー出展ゲーム ☆はAOUショー出展機種					
ゲーム名	**メーカー名**	**操作**	**ジャンル**	**発売日**	**コメント**
☆ストリートファイターII	カプコン	8−6	アクション	3月上旬	CPシステム第14弾。アクションゲームの決定版が再び登場だ!
☆アタックス	カプコン	8−1	パズル		異次元のモンスターを相手にオセロゲーム。コマを多く埋めたほうが勝ち。
☆マッド・ドッグ・マックリー	カプコン		レーザーディスクガンゲーム		
麻雀ベガス	ダイナックス	KB	麻雀	2月15日	ゲーム性にファジー制御を応用しメルヘンの世界をRPG風に仕上げた麻雀。
天回眼	ダイナックス	KB	麻雀	2月上旬	1000年に一度の天回眼の日。地球上で麻雀ゲームの一大決戦が始まる。
☆E.D.F.	ジャレコ	8−2	シューティング	3月	経験値によるレベルアップで多彩な攻撃が自由自在！
☆WITH（仮題）	ジャレコ		アクション	未定	敵に乗り移って、その敵の能力を利用してほかの敵を倒す。
☆シスコヒート	ジャレコ		ドライブ		ポニータイプ（アップライト型）
剣豪	アイレム	8−1	アクション	2月8日	美しいグラフィックの本格的アクション。
☆覇沙夢	アイレム	4−2	パズル	未定	
☆ガンフォース	アイレム	8−2	アクション	未定	
ルナーク	タイトー	8−2	アクション	2月13日	怒りに燃えたあなたが街のターザンだ。悪党どもを地獄の底に突き落とせ!
☆ヒットジアイス	タイトー	8−2	スポーツ	2月21日	パンチやスティックで敵からパックを奪い、ゴールを狙うアイスホッケー。
ゆうゆのクイズでGo!Go!	タイトー		クイズ	未定	抱腹絶倒のゲーム展開。でもクイズ問題は超本格派全11ジャンルだ。
☆戦国伝承	エス・エヌ・ケイ	8−3	アクション	2月12日	現代に甦った怒霊軍団を二人のプレイヤーが迎え撃つスーパー戦国絵巻。
☆キング・オブ・ザ・モンスターズ	エス・エヌ・ケイ	8−3	プロレス	2月予定	日本の大都市を舞台に6種のモンスターたちが繰り広げる怪物王座決定戦。
☆A.S.O.II	エス・エヌ・ケイ	8−3	シューティング	3月予定	前作をはるかにスケールアップして帰ってきた名作シューティング。
☆バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8−3	アクション	未定	3人の刑事が大阪の街でところ狭しと大暴れ。気分はもうブラックレイン。
☆ラギ	アルファ/エス・エヌ・ケイ	8−3	アクション	未定	昆虫惑星ラギを汚染から救うため勇者ブルーが立ち上がる。
☆クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4−1	クイズ	未定	NEO・GEOとあなたのインテリジェンスをかけた大決戦。
☆あしたのジョーの伝説	エス・エヌ・ケイ	8−2	ボクシング	未定	アニメ主人公ジョーが繰り広げる格闘ボクシングゲーム。
☆バスケットボール(仮題)	エス・エヌ・ケイ	8−4	スポーツ	未定	リアルなキャラクターが迫力満点！
☆AS-1	セガ		スーパーシミュレーション	未定	8人同時プレイ大型スーパーシミュレーションマシン。
☆ラッドモビール	セガ		ドライブ	2月末	システム32搭載の第1弾ゲーム。32ビットCPUの威力を見よ!
☆クイズ宿題を忘れました	セガ		クイズ		
☆コットン	セガ		シューティング		
☆ゴルフィング グレイツ	コナミ		ゴルフ	未定	本物を超えた3Dゴルフゲーム。専用コントローラーにより操作性抜群。
ローラーゲームズ	コナミ	8−2	アクション	2月13日	「ローラーゲーム」に格闘技の要素をプラスした斬新なバトルアクション。
☆出たなIIツインビー	コナミ	8−2	シューティング	2月20日	前作ツインビーを遥かに超えた、本家のコミカルシューティングの登場です。
熱血！麻雀宣言！	ビデオシステム	KB	麻雀	2月中	女の子の質問を答えて好感度メーターを上げると…?あとはヒ・ミ・ツ。
スパイナルブレイカー	ビデオシステム	8−3	シューティング		
☆WELLTRIS	ビデオシステム	8−2	パズル	2月中	あのA・パジトノフ氏のWELLTRISがアーケード版でついに登場。
☆スーパーバレー'91	ビデオシステム	8−1	スポーツ	未定	スーパーバレーボールの第2弾操作性は前作より簡単で女子チームもある。
☆METAL RABBIT	ビデオシステム	8−2	シューティング		縦スクロールシューティングゲーム。参考出展。
☆ウルトラマン	バンプレスト		アクション		
バンダイク	UPL	8−2	アクション	2月	ジャレコで販売。縦スクロール、縦画面、トップビュー、2P同時プレイ。
☆ブラックハート	UPL		シューティング	2月以降	横スクロール、2P同時。主人公の乗るドラゴンが炎を吹いて敵を攻撃する。
とってもE雀	セイブ開発	KB	麻雀		完成された麻雀ゲーム。アイドルたちと真剣勝負!!
ボール・フレンズ	ビスコ		アクション		コミカルな敵をやっつけていくアクションゲーム。
嗚呼 栄光の甲子園	ビスコ				
ハットトリックヒーロー	ビスコ				
☆ジョー&マック	データイースト	8−2	アクション		
☆ロボコップ2	データイースト	8−3	アクション		
☆名称未定	データイースト				
モザイク	富貴商会				
ドライバーズアイ	ナムコ		ドライブ		大迫力の3画面F-1レースシミュレーションゲーム。
☆ローリングサンダーII	ナムコ		アクション		
☆スティールガンナー	ナムコ		ガンシューティング		
☆ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング		
☆ウィニングラン'91	ナムコ		ドライブ		
☆CHECK POINT	データイースト		ピンボール		

神宮前キャロットハウス ☆＝4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザハウス ☎(0985)29-3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジックソード（1P）	8,869,704	MGF-NYA	ALL 連㊓ ノーマル
2	ブラッドブラザーズ（1P）	2,137,240	MGF-ガードレールとお友達 TR-XX	5-1連㊓ ノーマル
3	ブラッドブラザーズ（1P）	1,669,620	MGF-KOB	ALL 連㊓ ノーマル
4	リーグボーリング（スコアゲーム）	267	NAKARIN	ノーマル
5	リーグボーリング（フラッシュ）	2,600	MGF-KOB	ノーマル
6	リーグボーリング（ストライク90）	900	NAKARIN	ノーマル パーフェクト
7	パウンドフォーパウンド	281,355,000	電柱組下っぱ㊅ハム	7人目 ノーマル
8	ドラゴンセイバー（1P）	1,505,120	IDA・PON	ALL 連㊓ ノーマル
9	エドワードランディー（1P）	790,012	MGF-KOB	ALL 連㊓ ノーマル
10	U.S.ネイビー（F-18）	1,994,540	みーChan（♂）	ALL

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル ☎(0982)32-6521

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダーフォースAC	2,329,250	CAN!	(連) 1コイン ノーミス クリア
2	グラディウスIII	690,800	NAO	(連) 1コイン 2-2イージー
3	パラメデス	201,710	AFT	LV: 8 SD: 1ノーマル
4	イメージファイト	1,012,400	JKR	(連) 1コイン 2-6 ノーマル
5	マジックソード	10,820,693	扇が丘の人!奇偶だね TRS-またろー(縦)!	1コインクリア必殺有 先月はごめん
6	大工の源さん	1,502,400	ARIEL	1コイン 全2周クリア イージー
7	琉球	290,690	GAP	1コイン 14面 イージー
8	ドラゴンセイバー（1P）	1,014,770	道本 (宮)	イージー クリア ライフ: 2
9	ドラゴンセイバー（2P）	902,490	MGF-大塚 (宮) GTO (宮)	1コイン クリア
10	マジックソード	5,500,011	貴飛燕&CCB (宮)	1コイン クリア イージー

ゲームピアチャンス国分店 ☆=6

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	120	RINさんまた来て下さい。	工場出荷設定 1コイン ALL
2	パンクショット	120	SPLASH- DARK-RIP	同上
3	サンダーフォースAC	2,329,310	SPLASH- DARK-RIP	ノーマル設定 1コイン ALL
4	サンダークロス（旧ver）	4,112,240	SPLASH- DARK-RIP	オールですか? いいえちがいます
5	ギャルズパニック	425,300	SPLASH- DARK-RIP	これらのゲームにオールはない!
6	雷電（2P）	3,056,320	SPLASH- DARK-RIP	ノーマル設定 2-2のボス
7	雷電（1P）	849,030	SPLASH- DARK-RIP	ノーマル設定 1-5
8	GPライダー	49″41	あくまでも穴うめ!	今回、活動してるSPLASHは
9	早くニューゲーム出せ!		国分市民よ立ち上がれ! SCOREが足りん。	2人だけ。DUE君、おめでとう!!
10	マジックソード（勇者1旅）	4,425,384	あそんですみません。今月もフォーミュラがで	ないどうしよ。モナコ1′55″台が

ハイスコア通信PARTII（臨時）

○弘前ハイローザスペースランド（青森）

今月は人手不足ですのでネームがシンプルです。

○プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）

お色気求ム！

from ファンタジア

○キャノン最前線（愛知）

HCM-POTSU氏は家で「パロディウスだ！」をやっていません（ゲーメストの文章を読むと誤解してしまう）。家で2周クリアした人は別人です。

担当 ムムム、そうでしたか。申し訳ない。

○イエローハット（愛知）

相手「もしもし、レースドライビング入ってますか？」

店「いえ、まだですけど」

相手「入れろよ、バカ(ガチャン)」

店「……。」

こういったTELはやめてね。

PS FLIIのカンバン返せ!!

PSII 誰かジムカーナやりません？日曜の夜イエローハットで待ってます！

担当 走り屋通信開設か？（ウソ）

中東戦争！スタン反戦セール!!

あ	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥ 9,500
	R－TYPE	ヨコ	アイレム	¥20,000
	アルカノイド(P付)	タテ	タイトー	¥ 5,000
	あしたのジョー	ヨコ	タイトー	¥32,000
	R－TYPE(ROM)	ヨコ	アイレム	¥ 6,000
い	一揆	ヨコ	サン電子	¥ 6,000
	イエローキャブ	タテ	DECO	¥ 5,000
	1942	タテ	カプコン	¥ 7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
う	ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥ 7,000
え	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
	〃 (ペアプレイ)	タテ	アルファ	¥ 5,000
	SRD	タテ	DECO	¥11,000
	F－1ドリーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	エレベーターアクション	ヨコ	タイトー	¥ 6,000
	MVP	ヨコ	SEGA	¥45,000
	エアーデュアル	タテ	アイレム	¥43,000
	エイリアンストーム	ヨコ	SEGA	¥50,000
お	オメガファイター	タテ	UPL	¥11,000
か	カロリーくんvsモグラニアン	タテ	SEGA	¥ 5,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥18,000
	空手道	タテ	DECO	¥ 5,000
	カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥45,000
き	ギャリバン	タテ	日物	¥ 6,000
	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥13,000
	ギガス(P付)	タテ	SEGA	¥ 7,000
	奇々怪界	タテ	タイトー	¥ 7,000
	球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥14,000
く	クォース	ヨコ	コナミ	¥16,000
	功里金団	ヨコ	タイトー	¥16,000
	クイズ捕物帳(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥13,000
け	源平討魔伝	ヨコ	ナムコ	¥22,000
こ	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥ 9,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	SEGA	¥45,000
	コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥18,000
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥14,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥43,000
さ	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥ 7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥ 7,000
	侍日本一	タテ	タイトー	¥ 7,000
	サイキック5	タテ	ジャレコ	¥10,000
	最後の忍道	ヨコ	アイレム	¥38,000
し	ジャングラー	タテ	コナミ	¥ 5,000
	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥ 6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	上海	ヨコ	サン電子	¥ 9,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥ 5,000
	獣王記	ヨコ	SEGA	¥33,000
	GPレース	タテ	アイレム	¥ 5,000
	ジュジュ伝説	ヨコ	DAD	¥38,000
	実力プロ野球Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
す	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥ 3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥ 5,000
	スペースポジション	タテ	SEGA	¥ 6,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥ 7,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥23,000
せ	戦場の狼	タテ	カプコン	¥ 7,000
	セクションZ	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥35,000
そ	ソンソン	ヨコ	カプコン	¥ 5,000
	ソニックブーム	タテ	SEGA	¥33,000
た	大施風	タテ	タイトー	¥30,000
	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥28,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥19,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥11,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥18,000
	ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥35,000
	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥ 5,000
	ダークシール	ヨコ	DECO	¥40,000
	大工の源さん	ヨコ	アイレム	¥53,000
ち	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
	チャンピオンベースボール	ヨコ	アルファ	¥ 3,000
て	天聖龍Ⓑ	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
	テラフォース	ヨコ	日物	¥12,000
	D－DAY	タテ	ジャレコ	¥ 6,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥ 8,000
	DJボーイ	ヨコ	SEGA	¥38,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
と	トップローラー	?	ジャレコ	¥ 5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥ 5,000
	DR.トッペル探険隊	タテ	タイトー	¥ 9,500
	ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
	TONMA	ヨコ	アイレム	¥38,000
	〃 (ROM)	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	〃 (ROM)	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
に	忍者君・2	ヨコ	UPL	¥ 9,000
ね	ネクストスペース	タテ	SNK	¥12,000
は	バトルクルーザー	ヨコ	シグマ	¥ 5,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥ 6,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥ 6,000
	P・ビリヤード	ヨコ	SEGA	¥ 7,000
	バーディートライ	タテ	DECO	¥30,000
	ハットリス	ヨコ	V・S	¥15,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
	破兆Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
ひ	ビッグプロレス	タテ	テクノス	¥ 3,000
	PIT & RUN	タテ	タイトー	¥ 6,000
	ピンボールアクション(P付)	タテ	テクモ	¥ 8,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
	ピストル大名(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥14,000
ふ	プータン	タテ	コナミ	¥ 3,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥28,000
	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥ 6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥20,000
	フラッシュポイント	ヨコ	SEGA	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	SEGA	¥ 9,000
	ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
	ブラストオフ(ROM)	タテ	ナムコ	¥ 9,000
	ブロックシード	ヨコ	SEGA	¥45,000
	〃 (ROM)	ヨコ	SEGA	¥ 9,000
へ	ペンギン君ウォーズ	ヨコ	UPL	¥ 5,000
	ベイルートⒷ	ヨコ	SEGA	¥33,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥13,000
ほ	ホットスマッシュ(P付)	タテ	タイトー	¥ 8,000
	ボンビングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥38,000
ま	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
み	Mr.五衛門	ヨコ	コナミ	¥ 6,000
	Mrヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥38,000
め	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
も	モンスターレアⒷ	ヨコ	SEGA	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	SEGA	¥ 9,000
や	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
よ	4-Dウオリアーズ	ヨコ	SEGA	¥ 8,000
ら	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥22,000
	ラビリンスランナー	タテ	コナミ	¥15,000
	ラストデュエル	タテ	カプコン	¥12,000
	ラッシュ&クラッシュ	タテ	カプコン	¥ 9,500
り	リングファイターズ	タテ	タイトー	¥ 5,000
	リベンジオブドウ(P付)	タテ	タイトー	¥ 9,000
れ	レッスルウォー	タテ	SEGA	¥33,000
	霊界道士	ヨコ	V・S	¥ 9,000
ろ	ロボコップ	ヨコ	DECO	¥28,000
	ロードオブキングⒶ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
わ	ワールドカップ(P付)	タテ	テクモ	¥13,000
	ワンダーボーイ	ヨコ	SEGA	¥ 6,000
	ワードナーの森	ヨコ	タイトー	¥ 9,500
	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥ 9,000
	〃 (ROM)	タテ	DECO	¥ 5,000
	ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥35,000
	ワースタ89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
	ワースタ90(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥12,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000
	ワースタ88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 3,000

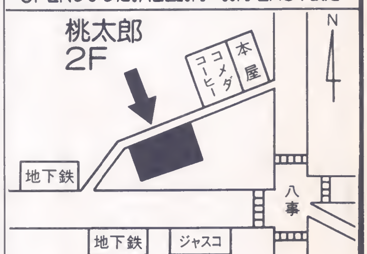
★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥ 3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥ 3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥ 3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥ 3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥ 5,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 6,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥ 5,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥ 8,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥ 9,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥12,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥18,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥20,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥23,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥ 9,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥25,000
麻雀キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
七次元の妖精達	ヨコ	ダイナックス	¥25,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥ 6,000
〃 (BET)	ヨコ	ダイナックス	¥10,000
華の舞(BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥ 3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥ 3,000
セカンドラブ	ヨコ	日物	¥ 3,000
ロイヤルクイーン(BET)	ヨコ	日物	¥ 3,000
制覇	ヨコ	日物	¥ 3,000
家元	ヨコ	日物	¥ 3,000
ハウスマヌカン(六本木)	ヨコ	日物	¥ 5,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥13,000
ギャルの開花	ヨコ	日物	¥15,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥ 9,500
花のもも子組	ヨコ	日物	¥ 9,500
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥15,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥25,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥23,000



麻雀パネル㊪ ¥ 7,000
中間ハーネス1本 ¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円～50円 EASY設定



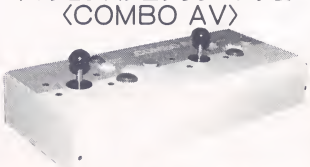
★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ端子……………¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓐ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥36,000

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00～PM 11:00
祭日 PM 1:00～PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ

中古基板激安販売!!

値段を完全攻略だ!

●あの懐かしのゲームから最新ゲームまで

在庫豊富…¥1,000より



あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

割引券をもらって得しちゃおう
(※基板1枚無料サービスでもOKです)
30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

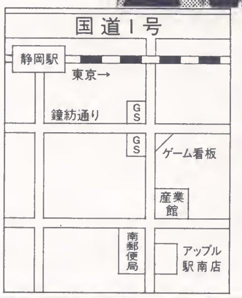
通信販売をご利用ください。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送ってください。

アップル

TEL 054－287－5267
FAX 054－287－5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時

年中無休

定休日　水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時～PM8時(平日)
AM11時～PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
チキチキボーイズ…………¥95,000
1941…………¥95,000
エリア88…………¥95,000
マジックソード…………¥105,000
ハテナ?の大冒険P付……¥25,000
ラストデュエル…………¥13,000
カプコンベースボール……¥10,000
戦場の狼…………¥3,000
1943…………¥10,000

〈データイースPCB〉
ダークシール…………¥35,000
ロボコップ…………¥30,000
ファイティングファンタジー ¥25,000
ミステリアスストーンズ …¥3,000
強行突破…………¥5,000
ワンダープラネットROM ¥2,000
コンペティションゴルフ …¥3,000
SRD…………¥7,000

〈アイレムPCB〉
大工の源さん…………¥58,000
R-タイプII…………¥40,000
Xマルチプライ…………¥40,000
ドラゴンブリード…………¥40,000
エアーデュエル…………¥55,000
イメージファイト…………¥40,000
四川省…………¥10,000
妖獣伝…………¥5,000

〈ジャレコPCB〉
ロッドランド…………¥30,000
天聖龍…………¥30,000
実力プロ野球…………¥30,000
魔魁伝説…………¥8,000
アーガス…………¥5,000
エクセリオン…………¥3,000

〈日物PCB〉
UFOダンガー…………¥5,000
クレイジークライマー2 …¥8,000

〈SNKPCB〉
ゲバラ(Pなし)…………¥15,000
タッチダウンフィーバー(P付) ¥8,000
航空騎兵物語…………¥12,000

〈コナミPCB〉
TMNT…………¥80,000
グラディウスIII…………¥50,000
クォース…………¥18,000
A-JAX…………¥30,000
トライゴン…………¥70,000
スペシャルプロジェクト…¥15,000
ハイパースポーツスペシャル ¥5,000
マンハッタン24分署…………¥3,000
メガゾーン…………¥5,000
ザ・ハスラー…………¥3,000
ロードファイター…………¥3,000
少林寺への道…………¥5,000

〈ナムコPCB〉
マーベルランド…………¥105,000
球界道中記…………¥95,000
バーニングフォース…………¥95,000
ファイネストアワー…………¥95,000
ワールドスタジアム…………¥55,000
〃　ROM ¥5,000
ワールドスタジアム89……¥55,000
〃　ROM ¥7,000
ワースタ→89改造ROM …¥3,000
源平討魔伝ROM…………¥5,000
クラックス…………¥10,000
ワールドコートROM……¥5,000

〈セガPCB〉
ムーンウォーカー…………¥45,000

〈セガPCB〉
エイリアンストーム…………¥38,000
ブロクシード…………¥35,000
〃　ROM…………¥5,000
ベイルート…………¥20,000
ボナンザブラザーズ…………¥45,000
フラッシュポイントROM ¥5,000
エイリアンストームROM ¥10,000
エキサイトリーグ(Pなし) ¥15,000
ファンタジーゾーンII…………¥5,000

〈タイトーPCB〉
達人…………¥45,000
明日のジョー…………¥35,000
ダブルドラゴン…………¥18,000
ダッシュ野郎…………¥35,000
地獄めぐり…………¥22,000
パズニック…………¥18,000
火激…………¥10,000
中華大仙…………¥5,000
キックスタート…………¥3,000
キック&ラン…………¥5,000
アルカノイド…………¥5,000

〈テクモPCB〉
リードアングル…………¥20,000
スターフォース…………¥8,000
ティードオフ(パネルなし) ¥3,000
ボンジャック…………¥5,000
ラブリーカード(パネルなし) ¥1,000

〈テクノスPCB〉
コンバットライブス…………¥35,000
ブロックアウト…………¥12,000
西遊降魔録…………¥10,000
ザインドスリーナー…………¥5,000
エキサイティングアワー …¥5,000
ザ・ビッグプロレス…………¥3,000

〈その他PCB〉
アウトゾーン…………¥65,000
オメガファイター…………¥20,000
ムスタング…………¥38,000
バルーンブラザーズ…………¥20,000
USクラシック(P付)……¥15,000
究極のオセロ…………¥15,000
ドリームショッパー…………¥3,000
スーパークラウンズゴルフ(P付) ¥5,000
将棋…………¥5,000
ウイッツ…………¥3,000
チャンピオンベースボール ¥1,000
アルファックスZ…………¥5,000
任天堂VS基盤…………¥5,000

ROMキット

〈ジャレコ〉
P-47…………¥5,000
天聖龍…………¥7,000
ロードオブキング…………¥8,000
破兆…………¥8,000
実力プロ野球…………¥5,000
武田信玄…………¥5,000

〈SEGAシステム24〉
スクランブルスピリッツ …¥7,000

〈タイトー〉
ファイナルブロー…………¥10,000
ドンドコドン…………¥10,000
メガブラスト…………¥10,000
苦胃頭捕物帳…………¥10,000

〈その他のROM〉
ワンダープラネット…………¥2,000
デンジャラスシード…………¥8,000
バーニングフォース…………¥8,000
ファイネストアワー…………¥7,000

〈麻雀PCB〉
麻雀大予言…………¥20,000
麻省ファンクラブ…………¥15,000
麻雀夏物語…………¥15,000
ギャルの告白…………¥10,000
ねらえトップスター…………¥10,000
麻省トリプルウォーズ……¥12,000
キャンパスハンティング…¥10,000
宇宙より愛をこめて…………¥10,000
麻雀遊技…………¥15,000
麻雀フライデー…………¥8,000
アイドル麻雀放送局…………¥8,000
パニックスタジアム…………¥12,000
レディハンター…………¥10,000
Gメン89…………¥5,000
麻雀シスターズ…………¥2,000
美女っ子学園…………¥5,000
リアル麻雀…………¥1,000
華弥生…………¥3,000
華の舞…………¥15,000
麻雀カメラ小僧…………¥5,000
麻雀刺客…………¥7,000
麻雀放浪記(青春編)…………¥3,000
大人の麻省…………¥7,000
懲りない面々…………¥7,000
シティラブ…………¥3,000
麻雀ピープショー…………¥3,000
テレフォン麻雀…………¥3,000
麻雀外伝…………¥3,000
ドンデン麻雀…………¥3,000
麻雀デリンジャー…………¥5,000
ザ・麻雀…………¥2,000
麻雀ビタミンC…………¥5,000
麻省大霊界…………¥5,000
麻雀狂時代…………¥2,000

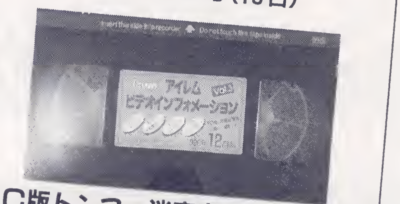
GAMEST ゲーメスト 4月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

3月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

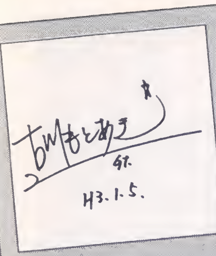
◇締め切り
3月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト4月30日発売6月号誌上にて。



1 アイレム提供アイレムビデオインフォメーション1990年12月号(10名)

PC版トンマ、迷宮島などアイレムの新製品情報がいっぱい!



2 コナミ/㋘屋提供コナミ矩形波倶楽部古川もとあき氏サイン色紙(10名)

㋘屋サイン会で特にゲーメスト読者用にサインしてもらいました。



3 カプコン提供カプコンレーシングステッカー(10名)

'91年のシーズンから国内最高峰のF3000にチャレンジだ!がんばれ和田選手。





4 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ(5名)

ついにNewバージョンになったぞ!



5 ゲーメスト/㋘屋オリジナルノート(10名)

50号記念のイラストを表紙に使ったよきものぞ!



6 ゲーメスト/㋘屋オリジナルポストカード(2枚1組20名)

両極端のイラストを楽しんでくれ!



7 ゲーメストオリジナルステッカー(2枚1組5名)

キミはどこにはるか?



8 毎度おなじみ㊙生写真(3枚1組10名)

どこが秘密なんでしょう?



9 カプコン提供U.S.ネイビーテレカ(5名)

いま大活躍中の戦闘機のイラストがイカスぜ!



10 エス・エヌ・ケイ提供NEO・GEOレンタルバッグ(10名)

マルチに使える大型バッグ。色は黒で渋い!

当選おめでとう 2月号当選者発表

▼GAMEST㋘屋オリジナルノート

(北海道)能登谷秀樹君
(青森県)松本 博君
(栃木県)細谷雄一郎君
(千葉県)鈴木秀彰君
(東京都)龍渕いづみさん
(〃)増田裕明君
(神奈川県)鈴木幸宏君
(〃)落合真太郎君
(静岡県)高田稿辞君
(〃)今田伸治君
(新潟県)唐澤 暁君
(愛知県)鈴木 悟君
(岐阜県)谷許寛明君
(奈良県)植田正幸君
(大阪府)児玉美佐子さん
(〃)依田光晴君
(広島県)三戸雅弘君
(福岡県)大熊一隆君
(大分県)国広五月君
(熊本県)平野雅彦君

▼㋘屋オリジナルポストカードセット

(北海道)高木龍治君
(〃)越後正一君
(宮城県)菅野順一君
(秋田県)奥山 寛君
(栃木県)金尾壽治君
(千葉県)政本 真君
(埼玉県)勝山倫太郎君
(東京都)池田天良君
(〃)上之濱隆哲君
(神奈川県)佐藤尚志君
(〃)鈴木康之君
(長野県)飯田元幸君
(富山県)岡田明生君
(奈良県)中谷壽男君
(大阪府)小嶋浩輔君
(〃)堀井亮太君
(兵庫県)栗林敏之君
(広島県)山田淳也君
(愛媛県)越智崇靖君
(徳島県)根本泰司君

▼ゲーメストステッカーセット

(北海道)野呂憲司君
(宮城県)村上善貴君
(〃)鈴木輝也君
(秋田県)今野春樹君
(山形県)伊藤幹雄君
(群馬県)千明 恵君
(茨城県)初沢浩美さん
(千葉県)島野貴光君
(〃)三山雄一君
(東京都)吉田進一君
(〃)小林将人君
(静岡県)芳村篤伸君
(愛知県)沢田昭憲君
(三重県)横山昌一君
(奈良県)小西大輔君
(大阪府)澤崎陽一君
(〃)新川 徹君
(兵庫県)藤坂 潤君
(岡山県)中田史宏君
(沖縄県)高良周作君

▼ゲーメスト大賞オリジナルテレホンカード

(埼玉県)福冨光貴君
(千葉県)三山 仁君
(東京都)戸井 徹君
(愛知県)高井崎由之君
(岐阜県)浅野一郎君
(福井県)白石 哲君
(奈良県)川島慎悟君
(大阪府)森永保之君
(徳島県)小高裕司君
(福岡県)山本政文君

▼毎度おなじみ㊙生写真

(福島県)阿部哲夫君
(埼玉県)米内口淳君
(愛知県)芝田洋暢君
(岐阜県)金森光紀君
(三重県)小倉隆弘君
(和歌山県)津根真琴君
(京都府)西田 忍さん
(大阪府)平野晃男君
(〃)中林高人君
(高知県)西内拓司君

▼ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

(岐阜県)大澤美幸さん
(福井県)大同佐紀彦君
(島根県)畑中 司君
(大分県)長峯崇公君
(熊本県)花岡政文君

▼雑君パスケース

(宮城県)佐藤倫貴君
(千葉県)川内美保さん
(大阪府)安食 優君
(兵庫県)八木雅人君
(佐賀県)吉原広泰君

▼オリジナルゴーレム君キーホルダー

(青森県)川村昭宏君
(栃木県)青木一裕君
(茨城県)高野義明君
(埼玉県)榎本昌健君
(香川県)塩見一徳君

▼データイースト提供シンプソンズTシャツ

(宮城県)田端義弘君
(〃)佐藤 憲君
(栃木県)橋本 敦君
(茨城県)室生 盛君
(和歌山県)藤井豊一君

論 戦争とゲーム

ゲーム感覚とは?

今、世界の一番の関心事は、中東で行われている湾岸戦争でしょう。そこで、今回は、戦争とゲームについて述べてみたいと思います。

戦争報道の中でゲームという言葉が出てきたのは、だいたい次の2種類です。

まず一つは、「今回の戦争は、日本は直接参戦していないし、報道のしかたにも問題がある。それでゲーム感覚で戦争をとらえている」というものです。

これを聞いてカチンとくる人は、私だけではないでしょう。なぜイヤな気分になるか、その原因はゲーム感覚とは、気楽な感覚と決めつけられているからです。

マニアにとっても、ゲームは楽しむものであることは間違いありません。しかし、ゲームにはとても愛着があるし、ゲーセンのゲームをクリアするには生半可な努力ではすまないのです。

ゲームイコール気楽でいいかげんな遊びとはとても思えない。こんなマニアにとってゲーム感覚という言葉を安易に使って欲しくないと思うのは当然です。

遊びには、将棋、囲碁、野球などいろいろあります。その中には、ただほんの気軽な気持ちでやっている人もいれば、必死なプロもいるのだし、ゲームだけがこんな使われ方をするのは残念でした。

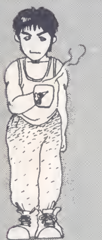
現実と非現実の区別

さて、ゲームが戦争とからんで出てきたもう一つの例は、「戦争のゲームをやっていると現実と非現実の区別がなくなる」とか、「不謹慎」というものです。

しかし、特に戦争ゲームは、ゲームは現実でなく、誰も死なない。悲しまないという正しい認識があってこそ遊べるのであると思います。普通の人は、ゲームに出てくる敵を一種の障害として抽象的にとらえているわけであって、それを現実の人間に置き換えているわけではないでしょう。つまり、ゲームを遊んでいるプレイヤーは、ゲームが非現実のものであるという客観的な認識があるので楽しく遊べるわけです。もし、ゲームで人が死んで、血がどばっと出るとかすれば(映画ではありますが)かえってプレイヤーのやる気をそぐのは目に見えています。ゲームセンターのゲームでは、今の所あまり残酷なゲームは出ていないと思います。

また、ゲームをやるのが不謹慎という意見は、私にはわかりません。人間はどんな状況下でも、人間らしく自由に、感性を働かせて生きるべきだと思います。不謹慎といってある考え方を人に押しつけようというほうが、全く危険なことです。

(ぜんじ)



●ど、どうして!!コナミの阿部さんやめちゃうって!ショック!(後日、カプコンの森田さん結婚するっていうし、ダブルショック!!)せっかく取材に行くのが楽しかったのに!ドーン!!次なるコナミの広報の人は男性!山本さん。うーむ、なんかマニアっぽいぞ!大変だぞこれから!!(それでもダブル千絵命のずる)



●今月の常識一言。

郵便物の宛名で「〜方」になっているのは「〜様方」として出すのが正しいのだよ。

さて、パズルはヒントなしでいきましょう。ちなみに当選確立は40分の1くらいにはなってしまうのでした。

この季節、遊ぶ奴は遊べ!そして、最後の踏ん張りの奴は頑張れ! (APAPA)



●増刊、付録、本誌と仕事が結構重なって忙しい。増刊ではナイストの㊙資料が載るかもしれないのでチェック!

さて、いよいよ20歳になる日が迫ってきた。成人式では袴なんぞ着てみたけれど、自覚は持って20歳を迎えようと思う今年で4年目…入った時は16歳だったのにね…。

(PVa一水島屋T.J.)



●ＳＮＫ特集では、気合入りすぎてトビラやインタビューのレイアウトまでやってしまった。いかがざんしょ。もっとページがあればねぇ…。

なんか去年末から仕事ばっかしてるなぁ。私は学生さんのはずなのに…やがて血となり肉となるならともかく、骨と皮になっちゃ洒落にならん。新潮文庫〝リプレイ〟よいよ。

(お食事野郎ＫＬＩ)

●ついにＪＡＦ公認フレッシュマンジムカーナに出場。とはいっても1戦目はマフラーでひっかかり不参加(1万円がパー)だったので2戦目から出場。たま〜に㋘屋の前に止まっている「ゲーメストのアッシートレノ」を今後ともよろしく。

(金・土曜の夜は奥多摩通い・悠理)

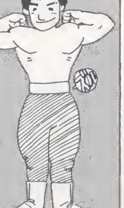


●カプ○ンのもりりん(森田さん)が結婚してしまった。ひそかにあこがれてたのに。うっうっしくしくしくしく…。

世の中には幸せな男もあるもんだね。幸せだよな。幸せだなあ…。ううう…。

取材の時にもりりんに入れていただいたコーシーの味は忘れません。しくしくしく。

(冗談です・古葉)



●年末年始はパロ漬けだった。最近もずっとパロのことを考えている。後期試験の真っ最中だというのに、こんな状態でいいのだろうか(いいわけがない)。しかし、パロの2周目の魅力に取り付かれてしまったのだ。攻略もとことんまでやるつもりなので、期待していてください。

(ツインビーで全2周クリアできてうれしい じーぶー)



●先日クラゲやイソギンチャクの画集を買った。図鑑のさし絵の中から美術的にも学術的にも秀れている作品をピックアップした本なのだが、すごくキレイ。ふふ♡いいモノ見つけちゃったもん。葛西の水族館にも行ったし海の生物大好きの私はニコニコ。今度は鳥羽水族館に行きたいなぁ。

(ちゃらりん)



GAMEST ゲーメスト 4月号

■平成3年4月1日発行 第6巻4号通巻56号
■編集人 高橋己代子
■発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 はん ＧＯＤ鈴木
C・C 栗原桃郎 じーぶー N・O ずるずる
T・J APAPA YOU・A 遠藤みゆ 塩原利康
はんたあ C・LAN バイオ HIR
植村伴北 飯田琢磨 藤原ひさし 川瀬みきお
みんく・いるか 渡辺ゆず 古葉美一 かる
萩原祐四郎 佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画(有)ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

待ってー、もうひとこと

私はゲームにもハマってますが、ニュースも見てます。これからの世界は、若い人が作っていくわけです。その中に、ゲームにハマっていた人も少なからずいるだろうと思います。ゲームをやりながらも、戦争や人間について深く洞察して行動できるような人が増えるといいですね。

(ぜんじ)

表紙の裏をとれ

ひさびさの機械物でうれしいですよ。こういう物になると力が入るというのは性格ですね。戦争中だというのに。

さて、戦争といえば、受験生の方々はいかがだったでしょうか。笑った人泣いた人、色々な方がいるでしょうが…。

日芸に入っちゃった人!

やっぱ漫研は〝ねまこん〟だっ!OBの方々にプロも多いぞっ!

藤原ひさし

一触即発・危機また危機の大大スペクタクル・アドベンチャー

THE CLIFFHANGER

EDWARD RANDY

エドワード・ランディー

193X年…最終兵器の秘密をめぐり、謎の軍隊と悪運男の空前絶後の大追跡がはじまった!!



いきなりクライマックス!!

俺は複葉機の羽根の上に大の字になり、ゼイゼイと荒い息をついていた。まったく、なんて一日だ。人生最低という言葉がふさわしい。悪態をつきながら、湖に着水していた機を飛びたたせようとしたその時———。

滝壺に沈んだはずの化物が、嵐のような水しぶきを吹き上げて顔を出した。表皮がはがれ、骸骨のようになった巨大な金属の顔がニカニカ笑っている。…なんてこった。指の1本1本が人間の体くらいもありそうな手が飛行機の羽根をつかみ、機体ごと俺を水中にひきずりこもうとする。かんべんしてくれよ…俺はひきつる顔で立ち上がり、"クリフハンガー"を握りしめた…。

冒険百連弾

冒険活劇大好き人間たちにおくる、データイーストの大力作「エドワード・ランディー」。上空で飛行機の羽根から羽根へと飛びうつる超アクロバット、モーターボートと武装機関車の追跡、切り立つ崖の上でのカーチェイス、息つく間もなく襲ってくる謎の兵士たちと、ひたすら奇想天外な大冒険が待ちうけているのだ。

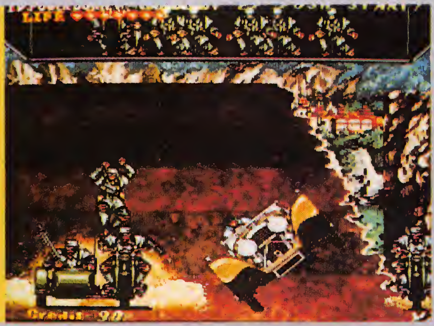
ゲームは1レバー2ボタンのアクションゲーム。主人公の武器は1本の長いムチ。びしばしと敵をなぎ倒すほかに、地形にひっかけてターザンよろしく画面中を移動するのにも使える。あわや奈落の底に、ピンチ!! といったときにムチでぶらさがって一発大逆転、などと、気分はすっかりヒーローなのだ。

画面上部のPOWERが主人公の残りライフを示している。敵を倒すごとに増え、ダメージを食らえば減る。スコアの役目も兼ねているのだ。ハートのマークは、残りライフのおよその目安と思う。2P同時プレイも可能だ。

俺が切り札!!

コツとしては、操作に慣れることとひたすらダメージを食らわぬよう敵を倒しまくる、に尽きる。スライディングにしろ大回転にしろ攻撃している間はダメージを食らわないし、攻撃を加えるごとに主人公のライフも回復するからだ。1コインクリアは難しいかもしれないが、ぜひ一度はエンディングまで見てほしい。これからのDECOには大期待だぜ!!

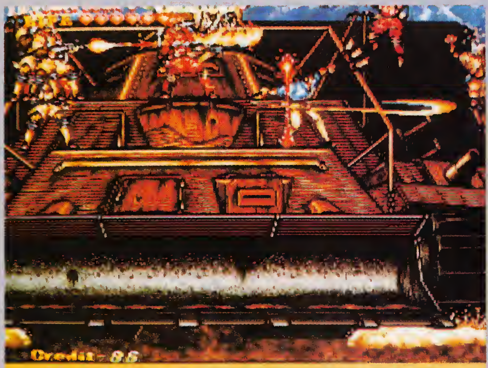
(栗原桃郎)



奴…覇怪魔人は、あのプリズムを使って世界を焼き尽くす兵器を作るのだという。俺は彼女を家に送ると、秘密基地へと走った!!



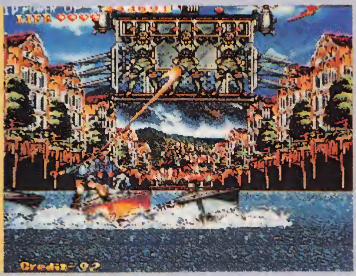
轟音とともに、乗っていたトラックが敵もろとも吹きとぶ。地面に転がった俺は、近づいてくる巨大な影を見ていた…なんてこった!!



バカでかい戦車の中から飛び出してくる奴らを、クリフハンガーが次々にはたき落とす。前を見た俺は青くなった…断崖絶壁だ!!



「お願いです、助けてください!」。その日の朝、デートをひかえた俺の家に1人の少女が飛び込んできた。そのあとから、銃をかかえたヤバそうな男たちが…。俺は愛用のムチ"クリフハンガー"と彼女をつかむと窓から飛び出した!!



モーターボートで逃げる俺たちを、おそろしく怪しげな連中が追いかけてきた。一体、何が目的なんだ!?



さらわれたシャルロッテを追い、武装機関車へ…。謎の怪人は、彼女の持っていたプリズムをよこせという。ただでは渡さん!

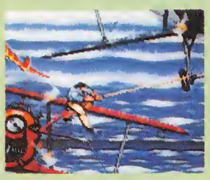
ACTION 操作方法



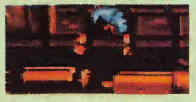
TO BE CONTINUED



レバーななめ下+ジャンプボタンでスライディング。攻撃のほか、敵の弾をかわして高速移動したいときなどによく使う。



ムチがプロペラなどにひっかかればぶら下がることができる。このとき、レバーを右or左に入れれば"大回転攻撃"ができる。重要テクニックだぞ!!

レバー下+ジャンプボタンでその足元にぶら下がれる。もう1度ジャンプボタンでとびおりるぞ。逆に、ぶら下がった状態からレバー上+ジャンプで上に上がれる。



敵に近づいたときは攻撃ボタンでパンチやキックができるぞ。



レバー+攻撃ボタンでムチをふるう。ジャンプ中なら8方向、立っているときorぶらさがっているときはそれぞれ5方向に攻撃できる。

これだけは他人にゆずれない！



科学技術が生み出したマーフィの義兄弟、そいつは鋼鉄のフランケンシュタインだった！



うひょ――！出た出たやっぱし出たぜ！しかも期待通りのデキと
あっちゃあ、もう父ちゃん涙ちょちょぎれてくらあっ……てね！

ロボ2のために
LDデッキ買った

古葉美一郎

あれから1年

前作、ロボコップから1年。映画同様、数倍グレイトになって帰ってきました「ロボコップ2」！

映画を観た人ならもうたまらないでしょう。あのロボコップが再び、そしてあの怪物マシーン「ロボコップ2号」が画面せましと暴れまわるのですよダンナ！こいつはやらにゃあ男じゃない！(何で？)

前作とここが違う！

①2P同時プレイができる
②フィールドに奥行きができた
③キャラクターが大きくなった
④アクションパターンが大幅に増え、よりゲーム性が高められた
⑤3Dシューティング・3Dカーチェイスなど、新たなイベントがある
⑥その他もろもろ

ストーリー

近未来、核燃料からの放射線洩れによってアマゾンの豊かな密林地帯は打撃を受け、大気中のフロンガスの含有量はやがてオゾン層を破壊するに至った。

TVでは自動車盗難防止のための殺人兵器のCMなどが流され、人々は普通の暮らしから逸脱した日常生活を強いられていた。

警察と善良な市民の正義行動も虚しく、放射性物質を含有する強力な麻薬〝ヌーク〟の登場によって浮浪者や犯罪者たちは各地で重装備による凶悪犯罪を次々に誘発させていった。

世界最大のコングロマリット企業であるOCP(オムニ・コンシューマー・プロダクツ)社が本社を置くデトロイト市もその例外ではなかった。

そして、今や犯罪を取り締まることを放棄した警察どもの吹き溜まりと化したデトロイト市警には、〝正義〟を貫く、1人の、いや1基の警官がいた。その名はロボコップ！

ロボコップは相棒ルイスとともに〝ヌーク〟をデトロイトに持ち込んだ麻薬王ケインの検挙に熱をあげているところ、OCPの会長オールドマンはデトロイト市乗っ取りを画策し、そのために、ロボコップに続く〝サイボーグロボット2号〟の開発を指令した。

(映画ロボコップ2・パンフレットより抜粋)

鋼鉄の悪魔、2号誕生！



これが〝リプレスメント(制圧者)〟の異名を持つロボコップ2号だ!!

ゲーム方式

基本的には横スクロールのアクションゲームです。

全6ステージ（ステージ0も含めて）で構成され、面クリアするとビジュアルシーンに切りかわり、ストーリーが展開します。

敵に撃たれたり殴られたりするとダメージをくらい、ライフがゼロになるとミスとなり、ゲームオーバーです。

指令1 公共に奉仕せよ！（基本操作）

8方向レバー＋3ボタン。レバーでロボを操作します。

Aボタンは「左攻撃」。

Bボタンは「右攻撃」。

近くに敵がいるとパンチ攻撃、離れたところにいるときは銃を撃ちます。

Cボタンはジャンプ。

レバーとボタンの組み合わせにより、実に多彩なアクションが展開できます。詳しくは攻略で紹介しますが、基本的なことを説明しましょう。

ロボコップ２号の攻撃力

身長２m50cm。
7.62mmガトリング砲（6000発／分）・２連装20mm機関砲・スパークメスマニュピレーター・アームパンチ・二連装の榴弾砲…とまあゴッテリと重武装した恐ろしい奴なのです。



コバびーがいち押しだ！バリッバリニューゲーム！

指令2 市民を保護せよ（アクション組み合わせ説明）

○敵が左右両方向から近くにきたときにA・Bを同時に押すと、左右両方向にパンチをくり出します。

○敵と向かい合った状態で最接近すると敵をつかみます。

○つかんだ状態で、レバーを左右いずれかに倒し、攻撃ボタンを押すと、敵を地面に叩きつけます。

○つかんだ状態で、つかんだ方向の攻撃ボタンを一回押すごとに胸・腹・顔面の順にパンチをくり出します（敵がロボットならベアハッグをかける）。

○つかんだ状態で、つかんだ逆の方向の攻撃ボタンを押すと、背後へ攻撃ができます。

指令3 法を厳守せよ（武器説明）

ロボコップの持てる武器は全部で3種類です。弾数制限があります（面によって弾数は違う）。



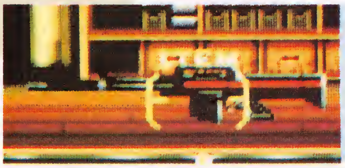
○バズーカ砲

強力な爆発兵器。爆風でまわりの敵にダメージを与える。



○ガトリング砲

回転式速射マシンガン。連射がきく。

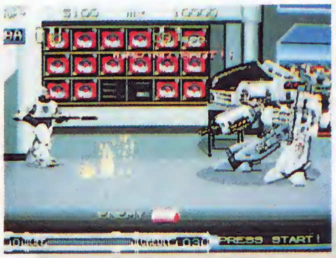


○コブラ砲

1でも登場した貫通兵器。その破壊力は、ED209をも一撃で倒す。

ステージ紹介（超ニクイ演出）

いきなり前作・ロボコップの感動のクライマックス！ED209を倒し、ジョーンズを葬り去るのだ！



出ました！鋼鉄のブルドッグED—209!!ファン多し（おれ）。

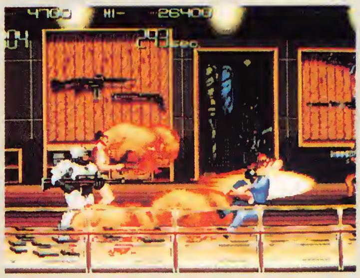
そして「ロボコップ2」!!



ここぞというところでビシッと出す。これぞ最高の演出！

ステージ1

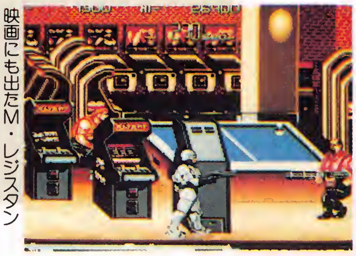
無法地帯と化したオールドデトロイト市街。ここは世界最凶の犯罪都市。



暴徒に襲われた街の鉄砲店。コブラ砲でもくらえい！

ステージ2

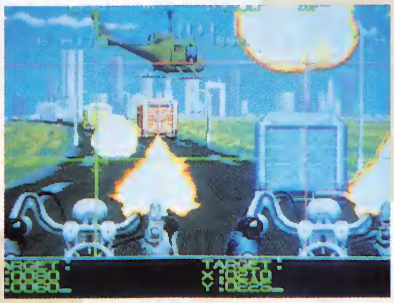
史上最悪の麻薬"ヌーク"の製造工場に潜入するロボコップ。麻薬王ケインを逮捕せよ、殺してでも。



映画にも出たM・レジスタンス。あっちのピンボールは!?

ボーナスステージ

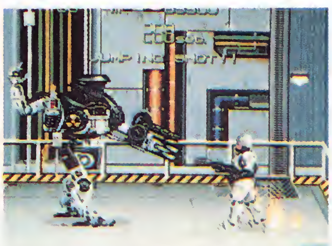
目前でケインに逃げられてしまった。奴のトラックを追え！



ボーナス面。成績によってライフが回復する（100%とると…）。

2号と戦う勇気は？

ロボコップ2号は、ラストステージで登場します。はたして、この鋼鉄の悪魔に勝てる人はいるのでしょうか？



おそらくゲーム史上最も攻撃パターンの多いボスだ。

指令246 交通信号を無視しない

このゲームは、キャラクターゲームであると同時に立派なアクションゲーム（しかも面白い）なのです。だからロボコップを知らない人だってちゃーんと楽しめますよ。…しかし！映画ロボコップ2は（1と別な意味で）面白いので、まだの人は観るべし。



RCAコロンビアよりビデオ・LD発売中!!

映画実写写真提供・RCAコロンビア

スクランブル

(アースディフエンスフォース)

り判定。

90年のAMショーでジャレコのブースに出展されていた横スクロールシューティングのEDFが3月の発売へ向けて最終調整に入っているので、今月はちょっとだけ紹介することにしよう。

シューティングにありがちなパワーアップアイテムというのは一切なく、RPGのように経験値をためてレベルアップしていく。もちろん中ボスやステージエンドボスを倒すと大量の経験値が入る。あと、Bボタンで操作できる武器にオプションがある。最初は、自機のコクピットの下に装着してあって、この部分で敵の弾を消せることを覚えておこう。そしてこの時点でBボタンを押すと、オプションが2機になって自機の周辺を回転する。さらにレベルアップすると第3段階があり、グラディウスオプションのように自機の後をついてくるシャドウという形態もとれるようになる。場面場面に合ったフォーメーションをとろう。メインショットはバルカン、レーザー、ホーミング、アトミックの4種類で、どの武器を使うかは各面の最初で決定する。



逆に、1度選んだら次の面まで武器は変えられないのでよく考えて選んでくれ。あと、自機の当たり判定が見た目よりかなり小さく、弾をスイスイ避けられるぞ。

また、レベルアップした数値は、次のステージまで持ちこされて継続される。

ザコ編隊を全滅させろ!!

レベルアップさせるコツとして、ザコ編隊の全滅が挙げられる。全滅させると編隊全滅ボーナスが加算されるので、ザコはなるべく逃さずにプレイしてみよう。

武器は、ひとつの種類に限定されてパワーアップしていくのではなく、次の面に行けば自動的に他の武器も同じレベルに上がっているので心配はいらない。

攻略するときの留意点は、ザコを全滅させるのを主とするために、なるべく広範囲に弾をバラまけるものを選ぶようにして、中ボスや大ボスな

●滑ってころんで、ブッとばせ!

ローラーゲームズ

全米で人気のTV番組がゲームで再現! プロレスよりも過激なスポーツだ。目指すはニューヨークのチャンピオンシップ。目標はもちろん優勝だ。

「ローラーゲームズ」というのは、元々はアメリカのTV番組。ジェッター1人とパワーガード3人で1チームが編成されていて、チーム対チームで点数を争うゲームだ。

基本ルール

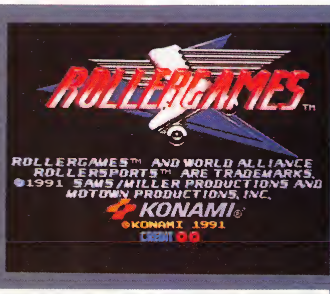
試合は4サイクルで構成されていて合計得点が多いチームが勝ちとなる。

プレイヤーはジェッターを操作する。操作は8方向レバー2ボタン。レバーはジェッターの移動、ボタンはアタックボタンとジャンプボタン。アタックボタンはキックやパンチを出し、ジャンプボタンは文字通りジャンプして、攻撃の補助に使う。

1サイクルの流れを説明すると、ジェッターはジェットウェイという急バンクのコースにむかう。急バンクには赤い線が2本引いてあり、2本の線より上に行けば3点、1本だけなら1点もらえる。

続いてジャンプ台があり、ジャンプの大きさによってポイントがもらえる。赤い線を越えると3点、手前で1点。

このゲームでは2つのボタンの連打でパワーをためスピードを出すことによってポイントがもらえる。



タイトル画面。音声合成がいいぞ。



急バンクをかけ上がる。ボタンを連打しろ!!



黄色のエネルギーシューズを取ったところ。見てて笑えるぞ!



技の一例、肩の上に乗ってパンチだ。ちなみに、2、3サイクルは女性がプレイする。



エキストラステージ!? 一定条件を満たすとできる。ゲージの分だけ打撃を加えると体力が少し増える。

続いてメインコースを他のパワーガードたちと周回することになる。ここで、相手のジェッターを倒せば3点、パワーガードを倒せば1点もらえる。

ゲームではほとんど格闘ゲームのノリ。とにかく相手のパワーガードを倒すのに専念していればよい。ジェッターはちょっと強いのであとまわし。

こうして一定時間がすぎると1サイクル終了。4サイクルを終えた時点で合計得点が多いチームの勝ちとなる。負けてもゲームオーバーにはならず、もう1度同じチームと勝負することになる。

ゲームオーバーは自分のチームのジェッターが0になったとき。ジェッターにはゲージがあり、それでダメージの度合がわかる。

(やまかわ悠理)

アイテム

メインコースではアイテム(エネルギーシューズ)が出現する。4色あって色ごとに効果が違う。

赤…ジェッターのスピードアップ。

黄…連続回しげり。

緑…敵をストップさせた上に攻撃力アップ(敵ジェッターはストップしない)。

青…3個取るとジェッターが1UPする。

なお、アイテムは敵が取っても効果アリ。アイテムを取るか取られるかで勝負はきまるぞ。

ニューゲーム

●空間戦術戦闘機MB-OGスタンバイせよ！

雷牙（ライガ）

©テクモ

**テクモから宇宙物のシューティングが登場！
全2周を気合いでクリアだ！（デモが超いいぞ）**

エアランドバトルという名称で、各地でロケテストしていたテクモのシューティングゲームが、「雷牙（ライガ）」という名称に決定しました。この号が出るころには、すでにゲームセンターに出回っているはず。今回は軽く紹介することにしよう。

ストーリー

AD2135年、未知なる敵から攻撃を受けた地球軍は、コードネーム〈雷牙〉を発動、2機のMB-OGに未来を託し、敵コロニーへ送り込んだ。



操作系

8方向ジョイスティックで自機を操作し、Aボタンでショット、Bボタンで反転します(180度)。もう1回押すと再び元に(右向きに)戻ります。感覚的にはサイドアームのようなものです。

〈パワーアップについて〉

ーパワーアップアイテムー

○ショットガン…広範囲を攻撃する。

○イオンランチャー…水平射撃用の最強ランチャー。

○バーティカル…上・下・前方の3方向にウェーブを発射。

○シールドアイテム…3つ集めるとシールド発生。

○スピードアップ…取ると少しずつスピードが上がる。

ーファイアサポートー

○ホーミング…敵を自動的にサーチする。

○ボマー…斜め下へ強力な爆弾を発射する。

ーオートガードシステムー

ガードアイテムを取ると、小モビルスーツが出現し最大2機までオプションする。

○ビームライフル…自機の前方上下に固定し援護する。

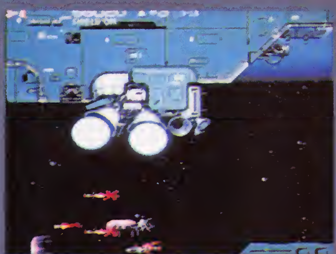
○ソリッドシューター…同じく前に固定され、グレネードで攻撃する。

○ブラスター…いわゆるグラディウスオプション。

…今月はスペースの都合上ここまで。来月以降で攻略に入る予定。乞うご期待。（N・O）



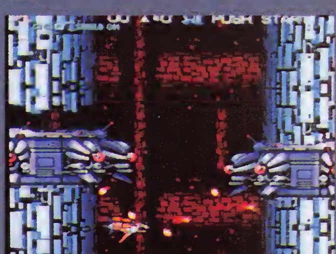
アイテムの下にちゃんと名前が表示されているぞ。



2ステージ、超巨大戦艦との戦い。



前方にあるビッグコアのようなやつは全滅メカ。破壊すると画面上の敵を全滅させる。



4面ボスの回転砲台。



○面クリア時のデモ。後ろにいるのがオートガード。

●経験値を上げてパワーアップだ！

E.D.F.

**多様なフォーメイション、小さな当たり判定
スイスイよけて、バンバン打ち込め！**

ど、多少のかたさのある敵はユニオン（最初のオプションの形態、自機の下に装着されているフォーメーション）で、弾を集中させて一気に弱点に撃ちこむようにするといい。

また、このゲームはライフ制（取材段階では3ゲージ）なので、敵の弾からどうしても逃げられないと思ったら、1ダメージ覚悟で、弾の一番少ない所へ突っこんで回避しよう。ぼさーっとしてるとあっという間に終わってしまうぞ。（N・O）



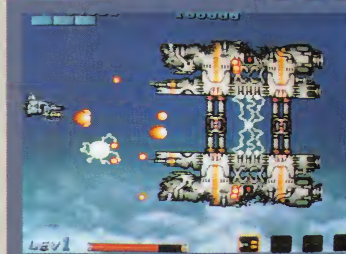
面ごとに武器をチェンジします。



このモビルスーツともモビルアーマーともつかぬデザインがいい。



AB-1。えびいち？　こまかいレーザーは画面内を反射しまくる。



ため撃ちする1面ボス。



ランキング画面。

超過激バトルランニングゲーム!!

熱いぜ！

エスケープキッズ





ハンサムもこういう服を着せられたら…タイトルだ。

いろんなコースで駆けくらべ、これが未来の超人レース。スーパージャンプで抜かれれば、地震を起こして一気に逆転！



ゲーメスト編集部にコナミからのNEWゲーム情報が飛び込んできた。「…コナミ社内でもかなり熱くなっているゲームらしい…」。

これは取材でその秘密をあばかねばなるまい、と早速ずるずるとT・Jがコナミに駆けつけた。そして、そこにはまさにヒットの予感を感じさせるゲームがあったのだ！

理論や攻略などは二の次だ。とにかくボタンを押しまくれ!!そこには君のライバルしかいない…。



走りだしたら、もう止められない！

――それは近未来の合衆国でのことだった。

過酷な"サイバーマラソン"はアメフトをしのぐ人気スポーツとなっていた。

その熱狂は世界に波及し、ついには世界選手権が開催されるようになっていた。試合は全世界にネットされ、有名選手は一流企業がスポンサーとしてバックアップし、賞金は法外な金額にまで膨れ上がっていた………。

そんな折に登場したのが、無敵のチャンピオンMr.Xである。彼は出場する試合にすべて優勝するという超人的な強さで、莫大な賞金を独り占めにしていた。実は、彼は人間とカエルの細胞をバイオテクノロジーによって融合させた、人間の2倍の跳躍力を持つ文字通りの超人だったのである。

いま、世界各国からランク1位の若者たちが集結して、Mr.Xを破るべく、この過酷なサイバーマラソンに挑戦する。

ジョーンズ(アメリカ)、アジィズ(インド)、ビタール(イタリア)、そしてコスギ(日本)。彼ら「エスケープキッズ」は祖国の威信と世界の期待を背に受けて、超難コースに挑むのだ。無敵の王者、Mr.Xを打ち破り、莫大な賞金を手に入れるために…。



ケン・コスギ…日本人とは思えない！ハーフなのか？

連打命！ HOW TO PLAY

まず操作系統から。8方向レバーとAボタン(RUNボタン)、Bボタン(SUPER JUMPボタン)でプレイヤーを操作します。

「8方向レバー」で方向を決めたら、ひたすら「RUNボタン」を叩きます。速く叩けば、速く走ります。

…これだけです。はっきり言って、何も考えずにがむしゃらにプレイできてしまうのです。

目指せ1等賞 RULE・etc.

3周のコースを、速く走り切った選手の優勝です。Mr.X(黒い服の選手)よりも遅かった場合はゲームオーバー。3回優勝で、ボーナスステージに挑戦できます。

コンティニュー機能、途中参加ももちろん有り！各ステージ終了時に可能になります。当然、同時プレイも2人までできます(2人でやるとさらに白熱！)。

1プレイヤー側はジョーンズを、2プレイヤー側はコスギをそれぞれ操作します。ステージは7種類のものが、ランダムに現われます。

ステージの初めにパワーアップアイテムを買うことができ、有利に試合を進めることができます。

最後に一言。「エスケープキッズ」の掟はただひとつ、"誰よりも速く走ること"。とにかく速く走れば勝ちなのだ。



さあ、いよいよスタート！まずはコースを覚えてから…。



メカコースはしっかりとコースを走ろう。



ジャングルコースは水泳もしなくてはならない。係員は寝ている…。

いち とっておきのいち押しだ!! バリッバリニューゲーム!!





ボーナスステージでは画面下によく現れる沼地に注意だ。

コインを取りまくれボーナスステージ

ステージを優勝してクリアできると30ドルの賞金（法外な賞金）と優勝カップをもらえます。この優勝カップを3つ集めるとこれがなんと！ボーナスステージに突入できるのです（2位では20ドルしかもらえません）。

ここではプレイヤーがチャリンコに乗ってコインを集めます。

コインには大小、金と銀の2種類あります。また、途中に出てくるバケツに当たることで銀コインが飛び出します。ところが、沼地にはまるとその時点でステージ終了となってしまいます。

アイテムは2回チャンス

アイテムにはステージ初めに購入するものと、ゲーム中に現れるものがあります。

★ステージ初めに購入するもの（スーパージャンプのみ5ドル。ほかは1ドル）

・スーパージャンプ——強力なジャンプ力を得ることができます。

・スキッド——カーブなどで滑りにくくなります。

・クイックゲットアップ——転びにくくなり、また早く立ち上がれます。

・ストロングボディ——人や物への衝突に強くなります。



ガード下（!?）ではスーパージャンプの使用は避けよう。



買い物アイテムでおすすめはスキッドとクイックゲットアップだ。



持てるアイテムも上限は有り。よーく考えてバランスよく買おう。



このコースはポイントがいくつかある。飛び降りる時にはスーパージャンプで…！

★ゲーム中に現れるもの

・コイン——持ち金が1ドル増えます。

・カプセル——コースに地震を起こして、ほかのプレイヤーを転ばせます。この時、自分は自由に走れますが、ほかのプレイヤーは操作不能になります（一定時間）。

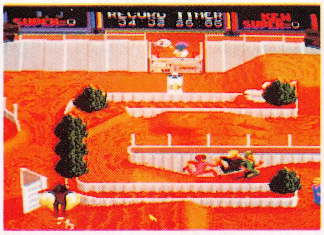
・肉——スーパージャンプが3回分増えます。

・パワー——一時的に猛ダッシュをかけます。

・爆弾——これはこのゲーム唯一のバッドアイテム。現れたら必ず避けて走りましょう。触ると爆発して一定時間動けなくなってしまいます。



拾い物アイテムはできるだけ拾って差をつけろ!!



近道をしようとして爆弾を取るとかえってロスタイムになるぞ!!



風船はダミー。地震アイテムで差をつけろ!!





おもしろさの秘密は…？

実はクリアデモにあるかもしれないのです。パフォーマンスが好きなんですね彼らは…。しかし、負けるとあなたは下水に流される…うーん、過酷なバトルなのだ！



ワッショーイ！ワッショーイ♬なぜ便器なんだぁ〜！でも最高におもしろい!!

とにかくとにかく！プレイしないとこのおもしろさは伝わらない！音楽もGOODだし、なんたって音声合成が…プッ！

（水島屋T・J・）


CAPCOM
はじまる。

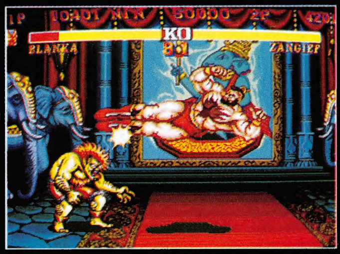
また鮮烈な闘いが

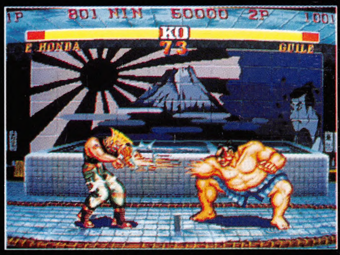
CPシステムで
爆発

STREET FIGHTER II™









おなじみの波動拳、昇竜拳はもちろんユニークな必殺技を持つ選りすぐりの8人のプレーヤーから選び、世界のストリートファイターの頂点をめざせ！　CPシステムならではの複雑な素早い動きにキミはついていけるか？

株式会社カプコン®
本　　社　〒540　大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150　東京都渋谷区広尾1－3－18

ゲーメスト
April 4 1991
No.56
平成3年4月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第4号通巻56号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円（本体485円）送料66円



雑誌03659-4 Printed in Japan